CPC . AMIGA . ST . PC . NEC . NINTENDO . SEGA

NUMERO 20 - OCTOBRE 1991 - 25 F

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES



CONSOLES NEWS
La dose !

ICI LONDRES

LES PREVIEWS DEBARQUENT :

EYE OF THE BEHOLDER II
SHADOW OF THE BEAST III
ROBOCOP III

LES MEILLEURS JEUX TESTES

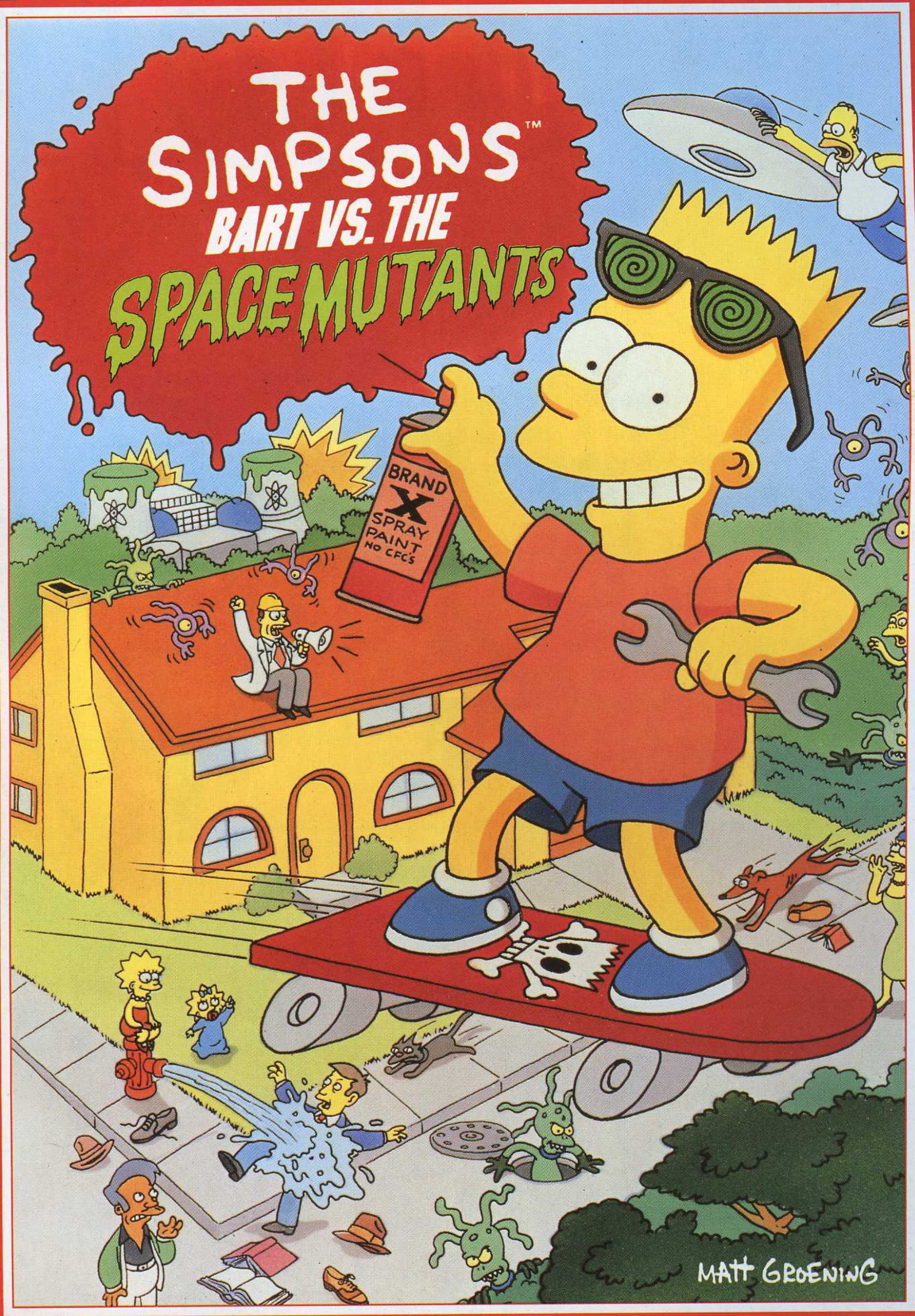
BLUES BROTHERS
BABY JOE
VROOM
WING COMMANDER II
LEISURE SUIT LARRY V

MEGA DOSSIER
SWITCHBLADE II



T 2788 - 9109 - 25,00 F

N° 20 • OCTOBRE 1991 • 25 F • BELGIQUE : 183 FB • SUISSE : 7,50 FS • LUXEMBOURG : 180 FL • ISSN 0994-4559


THE SIMPSONS™
BART VS. THE SPACE MUTANTS
BRAND X SPRAY PAINT NO CFCS
MATT GROENING

courrier

■ Populous sortira-t-il sur CPC? Quels sont les jeux les plus durs à réaliser: stratégie, simulation, jeux de combats...?

Selim Belachir, Raioz

Non, Populous ne sortira pas sur CPC, à cause de la taille de la mémoire. Les jeux les plus difficiles à programmer, ça dépend du programmeur; certains sont balaises en maths et trouvent les simulateurs de vol faciles à faire, d'autres préfèrent les shoot'em ups... Mais a priori, je dirai que ce sont les jeux qui nécessitent autre chose que de la programmation pure qui sont durs à faire. Les jeux du type Sierra/Lucasfilm, par exemple, et les jeux qui innovent (Populous, Tetris...) d'autre part; parce que si la programmation s'apprend, l'imagination, c'est autre chose!

■ Je voudrais faire une mise au point sur le CDTV de Commodore. Etant moi-même possesseur de cette machine, je m'étonne en lisant les diverses critiques que vous avez émises. Il est vrai que le CD-I présente des caractéristiques de base très impressionnantes mais d'après Commodore, les lacunes du CDTV devraient être comblées assez rapidement par l'adjonction de cartes 16 millions de couleurs ainsi que compression/décompression de données en temps réel, dans un emplacement prévu à cet effet. De plus, il faut insister sur le fait que le CDTV est totalement compatible avec les logiciels Amiga, contrairement au CD-I entièrement dépendant des titres à venir. Cela dit, je n'ai qu'un vœu, c'est que ces deux superbes machines remportent un franc succès auprès du public, de manière à ce que les éditeurs s'orientent de plus en plus vers ce support afin de développer des logiciels tirant pleinement parti de ces deux machines.

Stéphane S, Laurent F, La Gavotte

Voilà enfin quelqu'un qui ne se perd pas dans des querelles de clocher, genre: "Puisque j'ai un CDTV, c'est la meilleure machine du monde et toutes les autres sont nulles". Bravo pour votre œcuménisme. En fait, le reproche principal qu'on faisait à Commodore, c'est justement de ne pas avoir prévu les cartes en question dès le début. Ce n'est pas très grave, mais il est probable qu'ils perdent ainsi des ventes, car on sait depuis le succès d'Amstrad que le public préfère les solutions "clés en main", c'est-à-dire les appareils qui s'achètent en une fois, se branche avec un seul cordon et s'allument avec un seul bouton. Certes, les branchés préfèrent acheter des carcasses, rajouter le moniteur qui leur convient le mieux, rajouter des cartes, changer le processeur, etc. Mais ça reste une minorité! Ce reproche n'était donc en fait qu'un conseil déguisé... D'un autre côté, je ne suis pas sûr que les logiciels Amiga et les logiciels CD-I soient exactement du même niveau; quant aux futurs softs, je ne doute pas que Philips réussisse à convaincre les éditeurs sans grand mal, il n'y a qu'à comparer la lutte Philips/DCC contre Sony/DAT: si Philips est parvenu à battre Sony sur ce marché (alors même que le DCC n'est pas encore sorti!), il parviendra bien à prendre au moins une bonne part du marché CD.

■ Consoleux jusqu'au bout, j'ai commencé par la NES. A l'arrivée de la Megadrive, j'ai voulu m'acheter ce bijou, et j'ai dû trimer pour ça. Maintenant, vais-je devoir l'abandonner pour la SuperFamicom, la Playstation ou tout autre "super console"? Va-t-il falloir bientôt acheter un nouveau modèle par semaine? La Megadrive fera-t-elle face aux nouveaux?

Fernandes Raynald, Drancy

Il me semble que le problème n'est pas là. Si tu t'amuses sur la Megadrive, pourquoi changer? Parce que d'autres modèles sont plus récents? Effectivement, si c'est ce que tu penses, prépare-toi à débourser un paquet de fric, parce que des nouveaux modèles, il y en a presque autant que de pubs avant le bloc-note de Ciel mon Mardi, et c'est pas peu dire. D'autre part, la SuperFamicom sortira dans un an, alors tu as le temps de voir venir...

■ J'aimerais savoir si la totalité des soluces, plans et astuces qu'envoient les lecteurs sont lues? Et comment les départagez-vous, les triez-vous? Est-ce en fonction de leur originalité, ou pour la difficulté du jeu "solutionné"?

Lyoubi Khalid, Montrouge

Oui, tout est lu intégralement par Danboss et Danbiss. Voilà comment ils procèdent. Tous les matins, ils ouvrent le courrier, et comme ils connaissent la liste de tous les trucs publiés depuis le premier numéro de joystick (hebdo!) par cœur, ils éliminent aussitôt tout ce qui a déjà été passé. Lorsqu'un truc a passé cette première sélection, ils le vérifient pour savoir s'il marche vraiment, ou, s'il s'agit d'une solution, si elle est complète; enfin, ils vérifient dans une base de données si le truc n'a pas été copié sur un autre journal. Le truc-astuce est alors publiable. Tous les suivants identiques sont alors malheureusement éliminés... C'est pourquoi il faut être très rapide quand vous en envoyez!

■ Pourquoi ne pas créer un club d'échange de jeux (gratuit)? En effet, les cartouches sur consoles sont très onéreuses, et les petites annonces ne sont pas assez fiables en raison des arnaqueurs. Quelle différence y a-t-il entre un jeu d'action et un beat'em up? Pourquoi ne faites-vous pas de sondages?

Un couillon qui a oublié son nom...

Voilà qui tombe bien: le club d'échange, c'est en route, il sera disponible sur le serveur Joystick d'ici un mois probablement, si notre programmeur se réveille d'ici là. Fabrice, ma biche, tu devrais dormir moins. Un jeu d'action, ça regroupe tout ce qui demande des réflexes; un beat'em up fait partie de cette catégorie, c'est ce qu'on appelle aussi "jeu de baston" ou "jeu de combat". Quant aux sondages, on en a fait un en juin dernier, et j'en profite pour vous donner les résultats, en traçant le profil-type du lecteur moyen, qu'à l'instar de Gotlib je nommerai Ephraïm Zymbalist Junior (je lui pique déjà l'idée, je peux aussi lui piquer le nom).
Mon cher Ephraïm, tu prêtes ton Joystick à 2,21 copains. Tu as 15 ans. tu achètes 1,5 jeux par mois, et tu passes 2 heures par jour sur des jeux vidéo. Tu préfères les jeux d'arcade, puis les jeux de rôle/aventure, puis les simulations. Tu joues au tennis et au football. Tu écoutes NRJ et Skyrock, et ce n'est pas moi qui te féliciterai, espèce de mouton. Tu as 1,38 frères et sœurs. Tu as un ordinateur et une demi-console. Finalement, tu hésites à faire la révolution: tu es à moitié pour, à moitié contre... Merci, cher Ephraïm, d'avoir répondu à ce sondage.

Les Top NASA

TOP 8 bits

GRANDSTAND
DOMARK, AMSTRAD CPC/CPC+

VIRTUAL WORLDS
DOMARK, AMSTRAD CPC/CPC+

SUCCES STORY
LORICIEL, AMSTRAD CPC/CPC+

GRAND PRIX 500 II
MICROIDS, AMSTRAD CPC/CPC+

COMPIL JOYSTICK MEGASTAR V.13
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC/CPC+

HERO QUEST
GREMLIN, AMSTRAD CPC/CPC+

HIT SPORT
LORICIEL, AMSTRAD CPC/CPC+

COMPIL JOYSTICK MEGASTAR V14
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC/CPC+

SPECIAL HIT
TITUS, AMSTRAD CPC/CPC+

PANZA KICK BOXING
FUTURA, AMSTRAD CPC/CPC+

COMPIL EXTRAORDINAIRE
LORICIEL, AMSTRAD CPC/CPC+

TORTUES NINJA
MIRRORSOFT, AMSTRAD CPC/CPC+

GAZZA II
EMPIRE, AMSTRAD CPC/CPC+

TOP ACTION
MICROIDS, AMSTRAD CPC/CPC+

COMPIL TOP NASA
AMSTRAD CPC/CPC+

NASA



LE JEU DU MOIS

GRANDSTAND DE DOMARK

TOP 16 bits

GRANDSTAND
DOMARK, ATARI ST/STE, AMIGA

CROISIERE POUR UN CADAVRE
DELPHINE, ATARI ST/STE, AMIGA

BLUES BROTHERS
TITUS, ATARI ST/STE, AMIGA

VIRTUAL WORLDS
DOMARK, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

ATP
SUBLOGIQUE, IBM PC

HERO QUEST
GREMLIN, ATARI ST/STE, AMIGA

PREHISTORIK
TITUS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

MIDWINTER II
RAINBIRD, ATARI ST/STE,AMIGA

ELF
OCEAN, ATARI ST/STE, AMIGA

GRAND PRIX 500 II
MICROIDS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

TOP ACTION
LORICIEL, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

SUCCES STORY
LORICIEL, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

COMPIL ACTION PACK
MICROIDS, ATARI ST/STE, AMIGA

COMPIL TOP NASA
ATARI ST/STE, AMIGA

THE RAIDERS
ATARI ST/STE, AMIGA

47000 AGEN 90, bd de la République T. 35.66.93.99
49000 ANGERS C. Cial des Halles T. 41.86.11.00
64600 ANGLET C. Cial Mercure - Av. J.L. Laporte T. 59.52.40.69
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T. 50.51.47.22
06600 ANTIBES 2208, route de Grasse T. 93.74.18.06
13200 ARLES 2 bis, place Lamartine T. 90.96.11.02
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T. 90.85.82.10
90000 BELFORT 52, faubourg de France T. 84.28.38.21
25000 BESANÇON C. Cial Chateaufarine, route de Dole T. 81.52.26.03
62400 BETHUNE C. Cial La Rotonde T. 21.56.98.10
62200 BOULOGNE/SUR/MER 25/27, rue Thiers T. 21.83.14.15
13480 CABRIES C. Cial Barneoud, Bât. B T. 42.02.54.45
14000 CAEN 87/91, rue de Bernières T. 31.86.65.30
62100 CALAIS C. Cial Continent T. 21.34.90.77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 Août T. 93.38.82.83
73000 CHAMBERY 8, rue Favre T. 79.70.08.03
37170 CHAMBRAY LES TOURS C. Cial Chambray 2 T. 47.28.21.30
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T. 37.21.28.28
50100 CHERBOURG 12, av. de Paris T. 33.20.52.52
63000 CLERMONT FERRAND 47, rue Blattin T. 73.34.09.77
60200 COMPIÈGNE 25, rue des 3 Barbeaux T. 44.86.00.02
71680 CRECHES/SAONE Gal. march. des Bouchardes T. 85.37.16.55
76200 DIEPPE C. Cial Val Druel T. 35.82.99.84
38130 ECHIROLLES C. Cial Espace Comboire T. 76.33.34.81
69130 ECULLY C. Cial Le Perollier T. 78.33.68.01
27000 EVREUX 17, rue Isambard
83600 FREJUS 805, av. De Lattre de Tassigny T. 94.53.32.02
72000 LE MANS C. Cial Beauregard - route d'Alençon T. 43.23.36.40
59000 LILLE 59, rue Nationale T. 20.57.59.12
69002 LYON 26, rue Grenette T. 78.42.99.79
78200 MANTES LA JOLIE 6, av. de la République T. 34.78.64.40
13006 MARSEILLE 39, av. Cantini T. 91.78.00.61
14120 MONDEVILLE C. Cial Supermonde T. 31.34.20.30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T. 77.34.19.85
68100 MULHOUSE Place Franklin T. 89.32.29.52
54000 NANCY C. Cial St Sébastien T. 83.35.70.92
44000 NANTES Place du Change T. 40.48.19.96
58000 NEVERS 1, rue Hoche T. 86.21.50.40
06000 NICE 122, bd Gambetta T. 93.88.57.57
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T. 93.62.56.59
30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T. 66.29.87.99
64000 PAU 1, bd Commandant R. Mouchotte T. 59.30.64.66
34470 PEROLS ZAC du Fenouillet T. 67.50.02.49
66000 PERPIGNAN 26, cours Lazare Escarguel T. 68.34.07.62
59494 PETITE FORET C. Cial Petite Forêt T. 27.29.36.90
86000 POITIERS Place du Marché N.-Dame la Grande T. 49.41.63.40
17138 PUILBOREAU Rue du 18 Juin - C. Cial Beaulieu T. 46.67.24.56
21000 QUETIGNY 11, av. de Bourgogne T. 80.46.58.88
42300 ROANNE 21, rue C. De Gaulle T. 77.72.36.00
76000 ROUEN 43, rue des Carmes T. 35.07.07.07
76000 ROUEN Avenue de Caen T. 35.03.95.15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T. 76.75.45.50
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T. 77.41.75.69
69230 ST GENIS LAVAL C.Cial StGenis2, les B.Barolles T. 78.56.43.35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE C. Cial Auchan T. 38.43.51.20
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T. 88.22.34.00
65000 TARBES 1, av. B. Barrère T. 62.51.21.21
31500 TOULOUSE 88, allée Jean Jaurès T. 61.62.90.36
31000 TOULOUSE 7/9, Bd Lascrosse T. 61.23.90.94
10000 TROYES 7, rue de la République T. 25.73.73.89
26000 VALENCE C. Cial Valence 2 T. 75.55.98.92
69120 VAULX EN VELIN C.Cial Grand Vire-1.av.G.Péri T.72.04.54.14
59650 VILLENEUVE D'ASCQ C. Cial Villeneuve 2 T. 20.91.47.85
01440 VIRIAT Galerie marchande La Chambière T. 74.23.48.82

Chez NASA, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN

NATHAN LOGICIELS

Sommaire

joystick • octobre 1991 • n° 20

IMPORTANT

Nous modifions un tout petit peu le système d'identification des jeux testés ici : désormais, lorsque le prix est standard, nous ne le noterons plus. Nous nous contenterons de le spécifier lorsqu'il est plus cher ou moins cher que la moyenne. Il suffit de savoir qu'un jeu Amstrad K7 coûte d'habitude 100 francs, en disquette 200 francs, les jeux ST et Amiga coûtent généralement 250 francs et les jeux PC tournent autour de 300 francs.

EDITO

Avant, entre nous, on disait par exemple: "Tu vas à Joy, lundi?" ou: "Tu sais ce qui s'est passé hier à Joy?". Maintenant, on ne peut plus, à cause de Joypad, le luxueux et superbe journal 100% consoles qu'on vient de lancer. Du coup, on dit: "Ton article, c'est pour Stick ou pour Pad?". C'est un changement mineur, mais il fallait qu'il fût dit. Comme on vous l'a déjà dit, on vous attend au salon Micro&Co ainsi qu'au Forum des Jeux. Nous, dès qu'on peut aller montrer nos têtes quelque part, on n'hésite pas. On est même allé au CES de Londres, mais là, en journalistes, pas comme exposant. On vous a ramené comme à l'accoutumée une tonne de news. Voilà. N'oubliez pas le proverbe : un journal sans proverbes, c'est comme jeu sans joueurs. Portez-vous bien.

LE PIN'S JOYSTICK ARRIVE...

Vous aussi, faites partie de la grande famille des Joy's men. Commandez-le dès aujourd'hui !

Ce pin's possède des vertus **magiques!** Si vous le portez, tout peut arriver. Des tas d'inconnus viendront vous offrir des tas de **fleurs.** Vous pourrez devenir **président** de la république en un clin d'œil (et c'est particulièrement agréable, comme boulot, parce qu'on peut **draguer** les premières ministresses). Les poulets tomberont **tout cuits** dans votre bec. Les **plus belles femmes du monde** seront à vos genoux (si vous êtes un homme. Si vous êtes une femme, ce seront les plus beaux hommes du monde qui seront à vos genoux. Si vous êtes un **genou**, n'achetez pas ce pin's). Vous gagnerez au **loto**, même sans jouer. Vous saurez le karaté et l'art **ancien** et **magique** du taekwan-do, sans même avoir besoin d'apprendre. Vous charmerez vos amis et connaissances en jouant **merveilleusement** du piano. Les chiens viendront vous renifler **l'entrecuisse** dans la rue (c'est un effet secondaire désagréable, désolé). Mais bien plus que tout ça, vous **ferez partie de la grande famille des Joy's Men !**

Pin's émail grand feu de 25mm TIRAGE LIMITE / 25 F le Pin's

Bulletin de commande

à retourner accompagné de votre règlement par chèque et d'**une enveloppe timbrée à votre nom,** à Joystick THE Pin's, 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

NOM ....

PRENOM ....

Adresse ....

CP .... Age ....

Ville ....

FORUM DES JEUX 1991

TROISIEME FORUM DES JEUX

D'abord, les faits: du 26 octobre au 2 novembre se tiendra le troisième Forum des Jeux au Nouveau Forum des Halles, niveau -3, Porte du Jour, Grande Galerie, 75001 Paris, métro Châtelet-les-Halles.

Maintenant, les explications: Joystick et Taboo organisent un salon exclusivement consacré au jeu sous toutes ses formes, aussi bien les jeux de plateau que les jeux de rôle, les jeux de société et bien sûr les jeux vidéo. Vous êtes cordialement invités à venir en masse, car on y trouvera des dizaines d'animateurs qui joueront en permanence avec le public, des démonstrations, des expos, une ludothèque permettant d'emprunter gratuitement des jeux afin d'y jouer, etc. N'oubliez pas la date ni le lieu: on vous y attend!





STORM MASTER

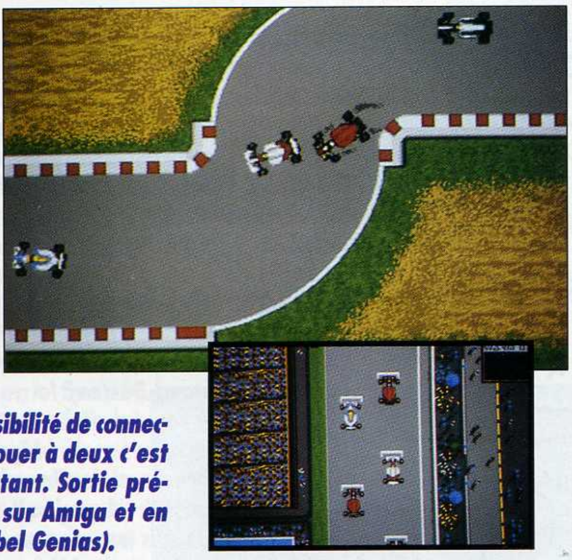
Vous voilà nommé Grand Chambellan sur la planète des vents. Vous devez maintenant gérer les ministères, contenir le peuple qui crève de faim, construire, surveiller la religion d'un œil, contrôler l'armée et guerroyer un peu, payer les scientifiques pour qu'ils découvrent, et faire commerce avec les pays voisins. Storm Master est un jeu de gestion/stratégie. Les phases sont très nombreuses, et le scénario ainsi que le lieu de l'action complètement original et imaginaire. Ce jeu de Silmarils devrait arriver en novembre sur PC, ST, Amiga et Macintosh. Si les vents lui sont favorables.

HISTOIRE SANS FIN II : Le jeu d'aventure

Vous connaissez certainement déjà le jeu d'action, voici maintenant le jeu d'aventure, actuellement en phase de dévelopement sur PC. Le système de jeu sera comparable aux jeux d'aventures de Lucasfilm et Sierra. L'histoire reprend le scénario du film avec toutefois quelques séquences inédites. La version PC sera en 256 couleurs et sera disponible en décembre (label Linel). Des versions Amiga et ST sont prévues.



WARM UP



ne petite course voitures très téressante sur miga. Chaque ctoire vous rapporte de l'argent i vous permet 'acheter des oteurs plus issants, des ues de meilure qualité, etc. intérêt principal de Warm Up side dans la possibilité de connecr deux Amiga. Jouer à deux c'est ujours plus éclatant. Sortie préue en novembre sur Amiga et en nvier sur PC (label Genias).



MOONFALL

Une bande de mercenaires galactiques contrôle Frontier Alpha, une lune ns planète. Leur chef vous confie des missions dangereuses et vous paie grasment en retour. Mais votre ambition n'a pas de bornes, vous allez vos dons pilote et de stratège pour gagner suffisamment d'argent pour acheter la lune en devenir le leader. Jeu d'action/stratégie en 3D, Moonfall sortira en octobre r Amiga (photo), ST (label 21st Century Entertainment).

JOYEUX ANNIVERSAIRE MOULINEX!



Le 18 septembre dernier, c'était l'anniversaire de notre très cher Moulinex. Pendant la semaine qui précéda cette date fatidique, notre ami Moulinex fut bien soucieux. Il marchait lentement dans les couloirs, le front plissé, l'air pensif, et ne cessait de marmonner dans sa barbe qu'il n'a pas. De jour en jour, son état se dégradait. Il marchait de plus en plus lentement, et sur la fin, il trainait littéralement les pieds. Nous tentâmes de le divertir, mais ce fut vain. Quand Destroy le croisait, il ne manquait pas à son devoir, et tentait pour la centième fois de lui raconter une blague hilarante de hamster et de sparadrap. Moulinex levait alors ses yeux sans vie, et disait: "A quoi bon rire. Je suis foutu. C'est terminé. Je suis trop vieux maintenant". Michel, qui commençait à craindre le pire, vint un jour au bureau déguisé en clown, un seau d'eau à la main. Quand Moulinex entra dans son bureau où nous l'attendions tous en embuscade, il lui lança l'eau au visage. Nous avons beaucoup ri. Moulinex s'essuya lentement et, le regard douloureux, dit: "Je suis au crépuscule de ma vie". Le lendemain de cet événement quelque peu troublant, nous tentâmes une dernière offensive, en organisant une fête extraordinaire, très jeune, pleine de musique et de joie. Dès le début de la soirée, Moulinex s'absenta en s'excusant: "Vous savez, les amis, je suis trop vieux pour la gaudriole, maintenant, je dois préparer mon âme au repos. Je rentre me coucher".

Le 18 septembre arriva, et un Moulinex souriant se présenta à nous. Après quelques embrassades vigoureuses, emportés par la joie de retrouver ce sourire, nous demandames à Moulinex ce qui valait ce changement radical d'humeur. Il nous répondit: "Après tout, le troisième âge, les sorties en car, les parties de cartes et de dominos, ça a du bon".

CONCOURS UBI SOFT- FNAC FORUM

Ubi Soft et la Fnac du Forum des Halles à Paris organisent un concours extraordinaire bien plus fabuleux que tout ce qui a pu être dément, génial ou même fantastique en la matière. Du 5 au 12 octobre, dans la FNAC en question, au rayon micro, vous pourrez trouvez des formulaires qui ont la chance de poser des questions sur les jeux: Magic Pockets, Secret of Monkey Island et Manchester United. Les bulletins réponse devront être déposés le samedi 12 octobre, dans une urne magnifique, entre 10 heures et 17 heures précises parce que faut pas exagérer. Le dépouillement aura lieu juste après, de 17 heures à 18 heures pas trop précises parce qu'on sait jamais ce qui pourra arriver (5 milliards de bulletins, épidémie de peste, attaque surprise de rats géants; tout ça retarderait beaucoup le dépouillement). La remise des prix se fera de 18 heures à 18 heures trente parce que les gens d'Ubi Soft et de la Fnac aiment les choses planifiées. Les participants feront ce qu'ils veulent après 18 heures trente, ils pourront entamer des chants patriotiques en Bulgare, retirer leurs chaussures et danser en hurlant, lire le coran, frapper dans leurs mains ou n'importe quoi d'autre tant que ça ne fout pas le feu au rayon de la FNAC, parce que ça serait un peu le bordel.

Par contre, tous les participants repartiront avec un pin's de 10 mètres sur 5 accroché à leur chemise, obligatoire; les 6 premiers par jeu gagneront un T-Shirt extraordinaire qu'ils devront mettre sur le champ, un poster qu'on leur collera dans le dos, et un soft Ubi qui leur fera vachement plaisir parce que c'est quand même super chouette.

Les grands vainqueurs de chaque jeu n'auront pas de T-Shirt, pas de Pin's, pas de poster. Les grands vainqueurs arrêteront tout de suite de se plaindre et de hurler au scandale parce qu'ils gagneront un super prix offert par l'éditeur du jeu qui les a fait gagner. Par exemple, Magic Pockets, le jeu, plus une journée en Angleterre pour rencontrer les Bitmap Brothers. Là-bas, ils pourront entamer des chants patriotiques en Bulgare, retirer leurs chaussures, danser en hurlant, lire la bible, frapper dans leurs mains ou n'importe quoi d'autre, et même foutre le feu aux Bitmap Brothers.

PIN'S OCCULTES

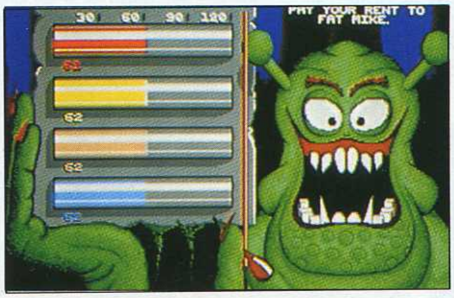
Annie aimait les sucettes, Dephine (software) préfère le coup du pin's. D'une main innocente, l'éditeur a donc glissé dans ses boîtes de jeux de petits coupons-réponse permettant de recevoir l'un de ces attributs qui émaillent les revers depuis quelques mois. Avec un peu de chance, peut-être tomberez-vous sur une boîte gagnante. Au programme, un pin's Croisière pour un Cadavre (spécial nécro) et un pin's reprenant le logo de l'éditeur.

DUSK OF GODS



Produit par Event Horizon, Dusk of Gods est un jeu de rôle où vous êtes envoyé par le Dieu Odin. Une guerre titanesque se prépare entre dieux et démons. Vous devez absolument tout faire pour retarder les démons afin de donner suffisamment de temps aux dieux pour se préparer à la guerre. Exploration, combats, rencontres avec plus 150 personnages, tels sont les principaux points du jeu. Sortie prévue en décembre sur PC sous le label Interstel.

TRADERS



Voici un jeu complètement détruit de la tête: Traders de chez Linel Products. On ne sait pas encore grand chose du produit, il n'y a pour l'instant qu'une démo qui tourne sur ST, mais ça a vraiment l'air d'être fou ou pour les fous. Les joueurs s'affrontent pour la domination d'une planète, ils achètent des produits, ils vendent, ils occupent des terrains, construisent, développent leurs affaires, avec l'œil des autres joueurs sur eux. Les graphismes sont dans l'esprit des dessins animés allumés, et si le jeu est bien étudié pour ce qui est de la gestion, et de la stratégie, cela pourrait bien faire un bon jeu loufoque. Traders, Linel Products, photos sur ST.







PRO AUDIO SPECTRUM

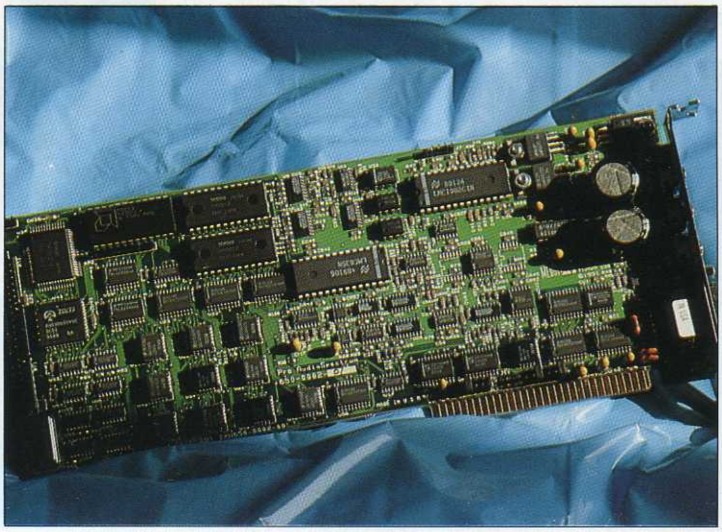
Conçue par Media Vision et distribué par Ubi Soft, la carte Pro Audio Spectrum est une plate-forme qui permet aux PC de se hisser vers l'avenir.

Disposant d'un synthétiseur 22 voix FM compatible Adlib et d'un convertisseur Analogique/Digital autorisant la digitalisation de sons par échantillonnage PCM, cette carte est également équipée d'une interface SCSI permettant de profiter de la technologie CD-ROM.

Dans la pratique, les lecteurs CD ROM sont fournis avec leur propre interface mais la particularité de la carte Pro Audio est d'offrir une interaction complète entre le son du CD, celui du synthétiseur FM et des échantillons stockés sur disque. De nombreux éditeurs et constructeurs sont associés au projet multi-média: Broderbund, Sierra, Origin, Microsoft et Bull. Ainsi, on attend sur CD-ROM Wing Commander 2 ou encore Les Contes de la mère l'oie, un éducatif sonore de Sierra disposant de voix digitalisées dans toutes les langues européennes ainsi qu'en Japonais.

Nous avons eu aussi entre les mains les extentions Multimédia destinées à Windows 3.0.

Utilisées conjointement à un lecteur de CD-ROM, elles permettront ainsi de travailler en musique ou de rajouter des bruitages comme sur Mac ou Next. On pourra s'en servir pour faire des tas de trucs chiants comme des présentations sur le lieu de vente ou des rapports annuels musicaux. Heureusement, ça servira aussi à créer des trucs hyper-intéressants comme des catalogues thématiques pratiques, des encyclopédies multimédium interactives n'occupant pas un pan de mur ou des logiciels éducatifs qui ne font pas peur aux enfants.



La carte, livrée avec des utilitaires permettant le mixage, le sampling et la création de shows sonores, vaut 2490 francs (plus 500 pour les drivers Windows) et il est probable qu'Ubi proposera la totale sous forme de kit comprenant également un lecteur de CD-ROM d'ici peu. Un jour, les possesseurs de PC pourront traiter ceux qui ont un Mac de tordus mais d'ici là quel suspense.

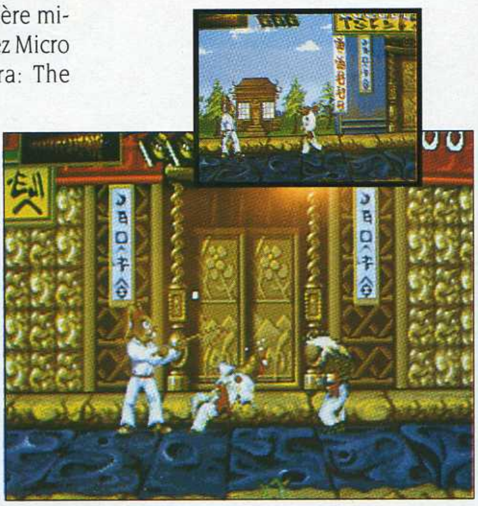
MONKEY ISLAND 2 : LECHUCK'S REVENGE



Lechuck, l'adversaire de Guybrush dans Monkey 1 n'est pas mort... enfin, je veux dire que son fantôme hante toujours l'île. Cette fois-ci, Lechuck terrorise les habitants de Monkey, décidé à prendre sa revanche sur Guybrush. Humour et fantaisie seront encore au rendez-vous dans cette aventure graphique signée Lucasfilm Games. Sortie prévue en novembre sur PC. La version française sortira sur PC, ST et Amiga en février 92.



DE L'ACTION CHEZ MICRO VALUE



Nous avons reçu en dernière minute deux jeux d'action de chez Micro Value. Le premier est Elvira: The Arcade Game où Elvira doit aider un roi à récupérer son royaume infesté de monstres. Classique mais attrayant. Sortie prévue sur Amiga (photo), ST et PC en novembre. International Ninja Rabbits est, vous l'avez devinez, un jeu de combats où les lapins délaissent leurs carottes pour se distribuer des pruneaux. Sortie prévue cette fin d'année sur PC (photos), ST et Amiga.

COLLECTION AUTOMNE-HIVER 91

UBI SOFT rentre en force avec 4 super COMPILATIONS!



AVENTURES EXTRAORDINAIRES

ST/AG/PC

- ZAC MC KRACKEN
- IRON LORD
- MANOIR DE MORTEVIELLE
- ROCKET RANGER

L'INSOLITE au rendez-vous de l'AVENTURE





Les photos d'écran peuvent varier

10 MEGAHITS VOL. 3

ST/AG/PC

- STUNT CAR RACER
- RANX
- LAST NINJA 2
- TRIVIAL POURSUITE
- FOOTBALL MANAGER 2
- DEFENDER OF THE CROWN
- HIGHWAY PATROL
- APB
- THE THREE STOOGES
- TETRIS



Le 3ème volet des MEGA HITS, champion toutes catégories.



POUR LE COMBAT ET POUR LE PIRE

BATTANTS II

ST/AG/PC/CPC

- RICK DANGEROUS 2
- DOUBLE DRAGON 2
- SATAN
- PERMIS DE TUER
- RICK DANGEROUS
- AMC (sur CPC seulement)

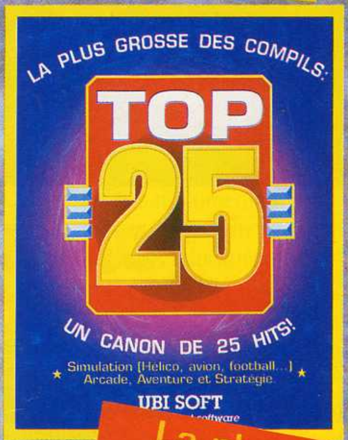
Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

3615 UBI

TOP 25

CPC

- ANDY CAPP
- STRIKE FORCE HARRIER
- ZYNAPS
- FLIGHT SIMULATOR
- ACE 2
- NETHERWORLD
- POPEYE
- 20 000 AVANT J.C.
- TUER N'EST PAS JOUER
- COMBAT ZONE
- LE MALEFICE DES ATLANTES
- EXOLON
- JAWS
- ATF
- SKATEWARS
- OPERATION HORMUZ
- BOBSLEIGH
- STRIKE FORCE COBRA
- ARMY MOVES
- TOMAHAWK
- FOOTBALL MANAGER 2
- TARZAN
- AFTER THE WAR
- GUNBOAT
- AMC



La plus grosse des compils: un canon de 25 HITS!

UBI SOFT

Entertainment Software

LES RATUMES

Une épidémie de dislexie s'est abattue le mois dernier sur la rédaction. Dans la fiche technique du test de Capitain Planet, j'ai confondu droite (ligne 2, mot 5) et gauche (ligne 3, mot 1) et alors du coup, on ne comprenait plus rien. Là dessus, paf! la maquette s'embrouille et voilà que la signature de Moulinex se transforme en Seb. Pour le reste tout est OK. Un moment, on pensait corriger le 75% en 57% mais ça va, tuot tse KO.



THARGAN SE MAC



Le guerrier musclé de Silmarils, Thargan, s'attaque à un sacré monstre. Il vient se battre dans le monde des ordinateurs professionnels, dans le monde de Macintosh. On parle peu des jeux Mac dans Joystick, c'est vrai que les machines Apple de cette série ne sont pas vraiment des bécanes ludiques, mais avec le changement de politique de la maison mère, et les nouvelles séries à bas prix, il se pourrait bien que cela change à l'avenir. Toujours est-il que Silmarils sentant le vent tourner, se met à accélérer ses sorties sur Mac, et du coup Thargan débarque à grands coups d'épée dans les pommes colorées.

STRIKE II



Pilote d'élite de vaisseaux de combats, vous devez affronter d'autres pilotes dans des duels mortels. Ces combats de gladiateurs du futur se déroulent dans des arènes réparties sur plus de soixantes planètes de la galaxie. Un jeu d'action en 3D qui tournera sur PC en VGA. Ceux qui ont apprécié Thunderstrike y trouveront leur compte puisque Strike II n'est autre que la suite ce logiciel signé Millenium. Sortie prévue en octobre.

THE MAGIC GARDEN



On ne sait pas encore grand-chose de ce jeu d'Electronic Zoo. On a quelques photos, le titre (Magic Garden), et un petit bout d'histoire. Toujours est-il que ça a l'air très joli, et que ça donne envie de voir la preview. En plus le titre est très mignon, enfin un soft gentil où on joue parmi les fleurs et les insectes. Le héros de Magic Garden est un gnome. Dans le passé, il a tenté de saboter le jardin du roi des Gnomes. Pour le punir, le roi lui a donné la tâche de surveiller le jardin, le seul moyen d'être libéré, maintenant, et de rendre le jardin si beau, que le roi en tombe de bonheur et qu'il affranchisse le gnôme. S'ensuivent alors plusieurs tableaux, dans plusieurs endroits du jardin parmi le potager, la serre, le vieil arbre, les tunnels, et bien d'autres lieux. Magic Garden, Electronic Zoo, à suivre en preview.



MAD MIKE



Vous contrôlez Mad Mike dans le parcours endiablé de ce jump'n run. Les monstres sont là, comme d'habitude, pour vous barrer la route. On retrouve également les bonus et autres trucs-bidules qui caractérisent ce type de jeu. Le plus du jeu? Mad Mike peut se transformer en avion ou en sous-marin! Sortie prévue Amiga en mars 92 (label Genias).

CYBORNETICS

Jeu de stratégie/action par excellence, Cybornetics est une guerre de robots. Vous devez construire des usines d'armes, gérer la production de cyborgs, diriger votre pays, espionner l'ennemi et lever une armée de cyborgs pour



conquérir les territoires de vos adversaires. Dans les combats, Cybornetics devient un jeu d'action où vous contrôlez directement vos robots. Sortie prévue sur Amiga (photo), PC et ST en février 92 (label Millenium).

LEMMINGS SUR SPECTRUM

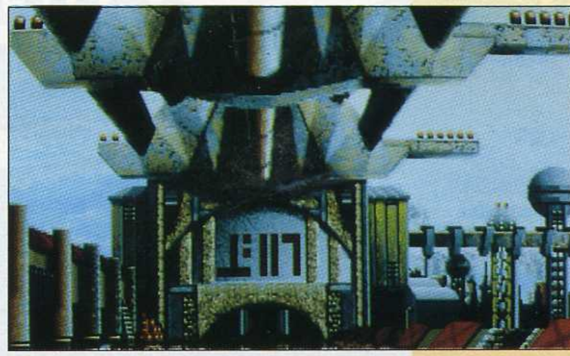
Aaahh! Ils arrivent! Ils se propagent et n'épargnent aucune machine! Méfiez-vous, Spectrumistes, la stupidité des lemmings est fascinante au point qu'on ne peut pas s'empêcher de les aider à passer la centaine de niveaux que comporte le jeu. Sortie prévue vers la fin de cette année.



B.A.T. II

La suite de B.A.T. de chez Ubi Soft est en cours de développement. Toujours dans un univers glauque et futuriste, toujours rempli d'extra-terrestres, de vaisseaux et d'ordures, B.A.T. II promet d'être encore plus beau que son prédécésseur. Le scénario est encore plus tordu, et l'étendue du jeu devrait être plus importante encore, et plus originale. Deux mots de l'histoire, tout de même: une agent du Bureau des Affaires Temporelles, Sylvia Hadford, est chargée d'enquêter sur une grosse entreprise minière, la Koshan. Celle-ci détient le quasi monopole de l'extraction de l'échiatone 21, un matériau vital et horriblement précieux. Si le contrôle devenait total, la galaxie ne pourrait se permettre qu'il soit en de mauvaises mains. Peu de temps après son arrivée sur la planète, Sylvia est victime d'une tentative d'assassinat. Le B.A.T. vous envoie l'assister, vous, Jehan Menasis. Les personnages du jeu sont autonomes, et il y en a plus de 200, ce qui devrait donner un côté réaliste plus poussé que dans B.A.T. premier volet, et que dans la plupart des jeux d'ailleurs. B.A.T. II ne se contente pas d'être un jeu d'aventure, il a le toupet de contenir d'autres jeux: des combats de rue, des combats de gladiateurs, 4 simulateurs de vol, et une course de voiture, ainsi que 3 petits jeux d'arcade que vous trouverez dans une salle d'arcade du futur.

Attendons avec patience B.A.T. II, sur ST, Amiga, PC (VGA/EGA).









NOUVEAU

La CONSOLE MEGADRIVE (française) avec 1 manette de jeux



949F

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N° 2

avec le délirant SONIC HEDGEHOG ! Plus de 30 des meilleurs titres du moment sur cassette vidéo !



99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

TOP 20 MEGADRIVE

Street of Rage (Arcade)	449F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	395F
Fantasia (Plateforme)	449F
Spiderman (Arcade)	425F
Mickey Mouse (Plateforme)	425F
Super Monaco GP (Course F1)	395F
Alien Storm (Arcade)	395F
Wrestler War (Sim.Catch)	449F
Street Smart (Arcade)	449F
Batman (Plateforme)	449F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395F
Lakers VS Celtics (Basket ball)	449F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
Moonwalker (Arcade)	395F
World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	315F
Shadow Dancer (Arcade)	475F
Super Basketball (Sim.)	395F
Valis 3 (Arcade)	449F
PGA Tour Golf (Sim. Golf)	475F
After burner 2 (Arcade)	395F
Dick Tracy (Plateforme)	475F
James Pond (Plateforme)	475F
Strider (Arcade)	475F

Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F

NOUVEAUX PRIX

ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP.	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F

TITRES A VENIR

Beanball Benny	**449F**
Danado	**449F**
Hellraiser	**449F**
JV WWF Superstars	**449F**
Marvel land	**449F**
Stormlord	**449F**
Turrican	**395F**

688 Attack Submarine	549F
Abbrams Battle Tank (Action)	449F
Air Buster/Aeroblaster (Arc.)	449F
Alex Kidd (Plateforme)	315F
Arrow Flash (Arcade)	389F
Bimini Run (Course Bateau)	449F
Block Out (Réflexion)	425F
Budokan (Arts Martiaux)	475F
Centurion (Stratégie)	475F
Columns (Rélexion)	369F
Crackdown (Labyrinthe)	389F
DJ Boy (Arcade)	449F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
E Swat (Arcade)	395F
Fatal Labyrinth (Réflexion)	320F
Faery Tale Adventure	475F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Flicky (Arcade)	449F
Forgotten Worlds (Arcade)	395F
Gaiares (Arcade)	449F
Gain Ground (Arcade)	389F
Ghostbusters (Action)	395F
Golden Axe (Arcade)	395F
Golf (Sim.)	475F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	475F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
J. Madden Football (Foot Amér.)	475F
Joe Montana Football (Foot. Amér.)	395F
Ka Ge Ki (Arcade)	449F
Kings Bounty (Jeu de Rôle)	425F
Last Battle (Arcade)	395F
Might and Magic	549F
Midnight Résistance (Arcade)	449F
Musha (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	395F
Out Run (Course Auto)	449F
Phantasie Star 3 (Aventure)	599F
Populous (Strategie)	475F
Powerball (Arcade)	449F
Road Blasters (Course Auto)	389F
Rambo 3 (Action)	315F
Shining and Darkness (Dungeons)	449F
Super Air Wolf (Arcade)	449F
Super Hang On (Sim. Moto)	395F
Space Harrier 2 (Arcade)	369F
Super Baseball (Sim.)	395F
Super Thunderblade (Arcade)	395F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Sworld of Vermillion (Arcade)	599F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Twin Cobra	449F
Twin Hawk (Arcade)	369F
Wardner Forest (Plateforme)	449F
Warrior of Rome (Stratégie)	549F
Wings of Wor/Gynoug (Arc.)	449F
Wonderboy 3 (Plateforme)	395F

490F La Console SEGA MASTER SYSTEM II + Alex Kid + 1 Manette de Jeux

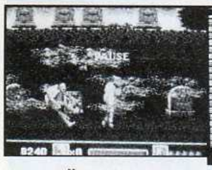




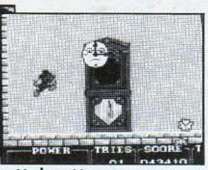
NOUVEAU

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear !! Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR 195

CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS (AVEC PISTOLET) + Alex Kidd + Opération Wolf	**890F**
PISTOLET SEGA	**265F**
CONTROL STICK SEGA	**139F**
RAPID FIRE SEGA	**109F**
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	**199F**
CONTROL PAD SEGA	**99F**
ADAPTATEUR SECTEUR	**175F**



Moonwalker. *Incarnez Jackson*



Mickey Mouse. *Un jeu de plateforme incomparable.*

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	**99F**
Aztec Adventure	**99F**
Enduro Racer	**99F**
Fantazy Zone 1	**99F**
Global Defense	**99F**
Ninja	**99F**
Rescue Mission	**99F**
Secret Command	**99F**
Super Hang On	**99F**
Super Tennis	**99F**
Teddy Boy	**99F**
Transbot	**99F**
World Grand Prix	**99F**

TOP 15 SEGA

World Cup Italia 90	**285F**
Moonwalker	**345F**
Mickey Mouse Castle.	**345F**
Super Monaco GP	**345F**
Wonderboy 3	**345F**
Double Dragon	**345F**
Cyber Shinobi	**345F**
Heavy Weight Champ.	**345F**
Golden Axe Warrior	**345F**
Forgotten Worlds	**345F**
Indiana Jones (Action)	**345F**
Tennis Ace	**325F**
Submarine Attack	**285F**
Danan	**285F**
Rastan Saga	**295F**

Ace of Aces	345F
After Burner	325F
Alex Kidd in Shinobi World	345F
ALex Kid Lost Star	295F
Alex Kid H.T.V.	255F
Altered Beast	345F
American Pro Football	295F
Basketball Nightmare	295F
Battle Out Run	345F
Black Belt	285F
California Games	295F
Casino Games	295F
Chase HQ	325F
Cloud Master	295F
Cyborg Hunter	285F
Dick Tracy	345F
Double Hawk	285F
Dynamite Duke	345F
E Swat	295F
Fantazy Zone 2	295F
Gauntlet	345F
Ghostbusters	345F
Ghouls'n Ghost	345F
Golden Axe	345F
Golfa Mania	34
Golvellius	32
Great Basketba!!	28
Impossib!e Mission 2	32
Joe Montana Football	34
Lord of the Sworld	32
Out Run 3D	31
Pacmania	30
Paperboy	32
Phantazy Star	39
Psychic World	29
Psycho Fox	32
Rambo 3	32
Rampage	29
Rocky	29
R Type	32
Summer Games	31
Thunderblade	29
Time Soldiers	29
Ultima IV	32
Vigilante	32
Wonderboy	28
Wonderboy M.L.	29

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Un nouveau magasin MICROMANIA !

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

SUPER GENIAL



*Pour l'ouverture du magasin, MICROMANIA vous offre une **montre jeu vidéo** (*) à cristaux liquide GRATUITE pour 500F d'achats ou plus, de cartouches ou de softs*

(Offre d'une valeur de 145 F valable au nouveau Magasin Micromania de Rosny 2, jusqu'au 30 octobre)



MICROMANIA VELIZY 2 **NOUVEAU**
Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense **NOUVEAU**
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
Espace Loisirs sous-sol . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

5% de réduction sur vos achats(*) avec la Mégacarte qui vous sera remise GRATUITEMENT avec votre prochain achat !

PROMOTIONS MICROMANIA

Croisière pour un cadavre	ST/Amiga	199/199 F
Lemmings	ST/Amiga	149/149 F
Super Cars II	ST/Amiga	179/179 F

Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission MICRO KID'S

Des cadeaux déments à gagner !

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

(Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00)

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA **NOUVEAU**

(*) Sauf consoles) - Prix valables sauf erreur d'impression . * Offre valable dans la limite des stocks disponibles

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS
OUVERT DE 8 HEURES A 20 HEURES DU LUNDI AU SAMEDI

J19 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage **(Attention ! Consoles 50 F)**	**+ 20 F**
Précisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer=**	**F**

Nom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ Amstrad 464 ❑ Amstrad 6128 ❑ Amstrad 464 + ❑ Amstrad 6128 + ❑ Séga ❑ PC COMP. ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Nec ❑ Lynx ❑ Gameboy ❑ Megadrive ❑ GX 4000 ❑ Gamegear

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

La GAMEGEAR 990F
la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns

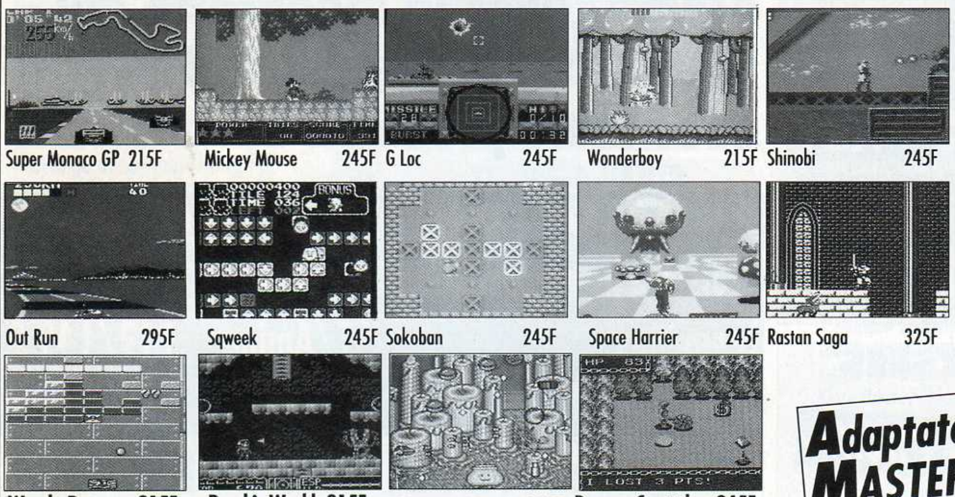


Nouveaux prix sur les cartouches : A partir de 215F

Titres disponibles	
Devilish (Casse-Brique)	245F
Gorby (Plateforme)	245F
Griffin (Shoot'em up)	245F
Halley wars (Shoot'em up)	245F
Head Buster (Shoot'em up)	245F
Junction (Arcade)	245F
Pacman (Arcade)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Popo Breaker (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Putter Golf Sim.)	215F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Sokoban (Réflexion)	245F
Sqweek (Arcade)	245F
Waggen Land	245F

Titres à venir	
Ninja Gaiden (Arcade)	245F
Space Harrier 3D (Arcade)	245F
Donald Duck (Plateforme)	245F
Golden Axe (Arcade)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Mappy (Plateforme)	245F
Gear Stadium (Base Ball)	245F
Shinkinyo (Carte)	245F
Kinnetic Connection (Réflexion)	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynamite Duke (Arcade)	245F
US Mahjong (Réflexion)	245F

TOP GAMEGEAR



Super Monaco GP 215F — Mickey Mouse 245F — G Loc 245F — Wonderboy 215F — Shinobi 245F

Out Run 295F — Sqweek 245F — Sokoban 245F — Space Harrier 245F — Rastan Saga 325F

Woody Pop 215F — Psychic World 215F — Fantasy Zone 295F — Dragon Crystal 245F

NOUVEAU *Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear*



195F

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM / GAMEGEAR

Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

La LYNX: la portable couleur de Atari (seule) 790F



Les Nouveautés	
Ninja Gaiden (Arcade)	250F
Pacmania (Arcade)	250F
Block Out (Rélféxion)	250F
War Birds (Arcade)	250F
Shangai (Réflexion)	250F
Road Blasters (Arcade)	290F
Robo Squash (Arcade)	250F

ACCESSOIRES LYNX	
SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	190F
PARE SOLEIL	45F
ADAPTATEUR AUTO (sur allume cigare)	190F
CABLE COMLYNX (Pour joueur à plusieurs)	50F
ALIMENTATION SECTEUR	65F

TOP LYNX	
Paperboy (Arcade)	250F
Miss Pac Man (Arcade)	250F
Xenophobe (Arcade)	250F
Rampage (Arcade)	290F
Rygar (Arcade)	290F
Zarlord Mercenary	250F
Blue Lightening (Avion)	250F
Chip Challenge (Arcade)	250F
Electrocop (Arcade)	250F
Gates of Zendocon	250F
Gauntlet (Arcade)	250F
Slime World (Laby.)	250F
Klax (Réflexion)	290F

La Turbo GT de NEC
Un graphisme époustouflant !

2390F + 1 jeu GRATUIT

Plus de 60 titres disponibles à partir de 299 F



Les Nouveautés	
Aero Blaster	395F
Chiki Chiki Boy	345F
Cyber Combat	395F
Eternal City	345F
Formation Soccer	395F
Parasol Star	395F
R Type 2	395F
Silent Debakker	345F

TOP 15 NEC	
PC Kid N°2	395F
Jacky Chan	395F
Cadash	395F
Power Eleven	395F
Vigilante	299F
Devil Crash	395F
Saint Dragon	395F
Super Star Soldier	299F
Super Volleyball	345F
Legend of Heroe Tomna	395F
Populous	395F
Final Match Tennis	345F
Splatter House	395F
Adventure Island	345F
March'n Maze	299F


MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !
CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145F
MICROMANIA
OFFRE SPECIALE MICROMANIA 590F
La Console Gameboy + Super Marioland ou F1 Race (*)
+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE
+ Les Ecouteurs Stéréo
Megaman 275F
Castlevania 2 275F
Punisher 275F
Choplifter N°2 275F
Mickey Dang. 275F
Rescue of Princess 275F
Dragon's Lair 275F
R Type 275F
Batman 225F
F1 Race 245F
Skate or Die 275F
Duck Tales 275F
Northstar Ken 275F
Pacman 245F
Maru's Mission 245F
WWF Super Stars 275F
Hunt for Red Oct. 245F
Burger Time de L. 275F
Nemesis 2 275F
Navy Seals 275F
Battle Unit Zeoth 275F
Mickey Mouse N°2 275F
Gremlins 2 275F
Robocop 275F
World Cup Soccer 275F
Contra/Oper. C 275F
Teenage Mutant 225F
Double Dragon 245F
Nemesis 195F
NBA All Star Chal. 275F
Paperboy 245F
Pro Wrestler 245F
F1 Spirit 275F
Ghostbuster 2 275F
Rolan's Curse 275F
Sworld of Hope 275F
Nouveautés à venir
Beetle juice (Arcade) 275F
Bugs Bunny 2 (Arcade) 275F
Days of Thunder (Auto) 275F
Dick Tracy (Arcade) 275F
Double Dragon 2 (Arcade) 275F
Elevator Action (Plateforme) 275F
Final Fantasy 2 (Aventure) 295F
Jordan VS Birds (Basketball) 275F
Terminator 2 (Arcade) 275F
The Simpsons (Arcade) 275F
Soccermania (Football) 275F
Who Framed R. Rabbit 275F
LE CATALOGUE GAMEBOY N°3 EST DISPONIBLE !!
Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.
3615 MICROMANIA.
DESCRIPTION DETAILLEE DE TOUS LES JEUX !!
La boutique du Game Boy
LIGHT PLAYER 175F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.
NOUVEAU
GAMELIGHT 119F
Eclaire l'écran de votre Game Boy.
LOUPE 119F
Soyez plus près de l'action !!
NOUVEAU
ETUI PLAY & GO 190F
Etui de protection en caoutchouc pour votre machine et 4 jeux.
SMART BOY 119F
Etui de protection en plastique rigide
NOUVEAU
Game Boy est une marque déposé de Bandaï Nintendo - Prix valables sauf erreur d'impression - * Offre valable dans la limite des stocks disponibles



L'auteur de Lemmings, n'est pas facile à joindre. Aussi, quand on arrive à le coincer entre deux portes, on n'a que quelques minutes pour lui arracher quelques précieux renseignements. Mais notre cher Derek est passé maître dans l'art de l'interview-éclair.

LES CONFIDENCES DE DAVID JONES SUR LEMMINGS DATA DISK ET HIRED GUNS.

ENTRETIEN : DEREK DE LA FUENTE

JOY: Beaucoup de nos lecteurs voudraient savoir comment t'est venue l'idée de commettre un jeu tel que Lemmings.

D.J.: L'idée? Un peu par hasard, en regardant une petite séquence animée programmée par un des membres de l'équipe. On y voyait une petite colline surmontée d'une mitrailleuse. Des petits personnages gravissaient la colline tout en subissant stoïquement le feu roulant de l'arme. Voilà d'où m'est venu la première inspiration sur Lemmings.

JOY: T'attendais-tu à ce que Lemmings remporte un tel succès, surtout au niveau mondial?

D.J.: Pendant la phase de développement du jeu, je sentais que Lemmings était potentiellement un grand jeu. Mais j'ai, tout de même, eu quelques doutes car je trouvais le jeu un peu trop simple. Disons que le succès du jeu a dépassé, et de loin, toutes mes espérances.

JOY: Selon toi, à quoi attribues-tu le succès de Lemmings?

D.J.: Il est original, simple, facile à jouer et rigolo.

JOY: Quel a été la réaction de Psygnosis quand tu as présenté le jeu?

D.J.: Je savais que ce type de jeu ne correspondait pas, à l'époque, au style des produits Psygnosis. J'ai donc attendu d'avoir, entre les mains, une version comportant 10 niveaux avant de le présenter. Psygnosis a immédiatement réagi avec beaucoup d'enthousiasme, surtout quand ils ont vu que même les gens naturellement réfractaires aux jeux vidéo ont été séduits par Lemmings!

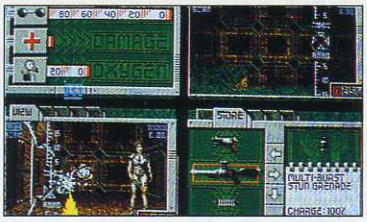
JOY: Le jeu sera adapté sur, à peu près, toutes les machines (consoles incluses). Sur quelles consoles travaillerez-vous et quelles difficultés rencontre-t-on dans ce type d'adaptation?

D.J.: Nous ne ferons aucune des conversions prévues sur consoles. Elles seront prises en charge par des équipes japonaises. Cela dit les versions sur consoles se joueront avec une manette (et non la souris) ce qui peut poser quelques problèmes de jouabilité. En outre, afficher 100 lemmings simultanément sur l'écran sera un obstacle majeur pour les programmeurs sur consoles.

JOY: Y aura-t-il des versions Gameboy et Game Gear?

David Jones





D.J.: Il y aura certainement une version Gameboy. En ce qui concerne la Gamegear c'est moins sûr.

JOY: Sur quoi travaillez-vous en ce moment?

D.J.: On termine Lemmings Data Disk, un gros travail est également mené sur Lemmings II (qui sera meilleur que Lemmings I) et un jeu nommé Hired Guns. Le Data Disk bénéficiera de nouveaux graphismes et les niveaux seront plus étoffés que ceux de l'original. Un éditeur de niveau sera intégré, ce qui permettra aux joueurs de créer leurs propres niveaux. Hired Guns est un jeu d'action multi-joueurs (1 à 4). L'action se déroule dans des bâtiments de style futuriste ou médiéval. Chaque joueur se voit octroyer une mission qu'il doit mener à bien par tous les moyens. Le premier qui a rempli sa mission est le vainqueur. Les joueurs pourront s'associer ou s'affronter. Nous espérons que Hired Guns sera le meilleur jeu multi-joueurs sur le marché (à sa sortie).

JOY: Merci Dave. Le rendez-vous est pris pour une preview sur Lemmings II dans un des prochains Joystick!

ATARI ST/STE - AMIGA

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

	ST/Amiga
Alien Storm	259/259F
Blues Brothers	299/299F
Brainies	269/269F
Deuteros	299/299F
Final Fight	259/259F
Gauntlet 3D	249/249F
Out Run Europa	259/259F
Rise of the Dragon	ND/399F
Robin Hood	259/259F
Terminator 2	249/249F
The Simpson's	249/249F
Wild Wheels	249/249F

TOP 20 ST/AMIGA

	ST/Amiga
Elf	249/249F
Flight of Intruder	349/349F
Toki	249/249F
Eye of Beholder	ND/299F
Gods	249/249F
Thunderjaws	249/249F
Flinal Whistle	129/129F
Vroom	249/249F
Mlidwinter 2	349/349F
Centurion	249/249F
3D Construction Kit	399/499F
RBI 2	299/299F
Super Monaco GP	249/249F
Railroad Tycoon	349/349F
Chuck Rock	249/249F
F29 Retaliator	249/249F
Klick Off 2	249/249F
Winning Tactics	79/79F
F19 Stealth Fighter	289/289F
Spirit of Excalibur	299/299F

AUTRES NOUVEAUTES

	ST/Amiga
3D Master Golf	349/349F
Avantage Tennis	249/249F
Battle of Britain Miss. Disc.	159/159F
Beast Buster	259/259F
Carthage	249F/ND
De Luxe Paint IV	ND/899F
Hall of Montuzema	249/249F
Hunter	299/299F
Leisure Suit Larry V	ND/399F
Lord of Rings	ND/299F
Mig 29	399/399F
Nascar	349/349F
Powermonger Data Disk	149/149F
R Type 2	259/259F
Rugby World Cup	249/249F
Rules of Engagement	ND/259F
Silent Service 2(1 Meg)	349/349F
Snooker (Whirlwind)	299/299F
Space Quest 4	ND/399F
Stratego	249/249F
Tentacle	249/249F

PROMOTION SPECIALE
MANETTE KONIX SPEED KING 75F

NOUVEAU LES JUSTICIERS 3 299/299F
+SHADOW WARRIORS + ROBOCOP 2
+BATMAN LE FILM

JAMES BOND 007 299/299F
+ L'espion qui m'aimait
+ Vivre et laisser mourir + Permis de tuer

PROMOTIONS MICROMANIA

	ST/Amiga		ST/Amiga		ST/Amiga
CROISIERE POUR UN CADAVRE	199/199F	Super Cars 2	179/179F	Beast + Infestation	99F/N
Z - Out	ND/99F	Switchblade 2	179/179F	Combo Racer	99F/ND
Turrican	299F/ND	Great Courts 2	179/179F	Matrix Marauders	ND/99F
Masterblazer	ND/99F	Heroe Quest	179/179F	Monthy Python	99/99F
Armour-Geddon	179/179F	Lemmings	149/149F	UMS 21	99/299F
		Monkey Islands	179/179F	Spellbound	99F/ND

SUPER SIM PACK 149/149F
+ ITALY 90 + SNOWSTRIKE + HEAVY METAL
+ TURBO OUT RUN

LES JUSTICIERS N°2 149/149F
+ GHOSTBUSTERS 2 + CABAL
+ OPERATION THUNDERBOLT

	ST/Amiga		ST/Amiga		ST/Amiga
Amos Compiler	ND/299F	Darkman	249/249F	Panza Kick Boxing	289/289F
Architecture 1	ND/199F	De Luxe Paint Français	599/749F	PGA Golf	ND/249F
Architecture 2	ND/199F	Dungeon Master	249/249F	Powermonger	299/299F
Bard's Tale 3	ND/249F	F 15 Strike Eagle 2	349/349F	Prehistorik	269/269F
Battlechess 2	ND/259F	F 15 Desert St. Disc	159/159F	Renegade Interceptor	ND/359F
Betrayal	299/299F	Genghis Khan	349/349F	Search for King+ Hint	ND/259F
Billiard Sim. 2	249/249F	King Quest 4	ND/349F	Sim City + Populous	299/299F
Blade Warrior	259/259F	Life and Death	259/259F	Ultima V	ND/299F
Cadaver	249/249F	M 1 Tank Platoon	299/299F	War Zone	249/249F
Cadaver the Pay Off	159/159F	Manchester Un. Europe	259/259F	Wings (1Meg)	ND/299F
Cardinal of Kremlin	ND/249F	Maupiti Island	289/289F	Wolf Pack	299/299F
Champion of Raj	249/249F	Megatraveller 1	349/349F	Zone Warrior	259/259F
Chaos Strikes Back	249/249F	Ninja Turtles	249/249F		

PC Compatible

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Billy the Kid	299F
Captive	299F
Cybercon 3D	299F
Dungeon Master	399F
F117A NightHawk	399F
Immortal	299F
Legend of Billy Boulder	299F
Narc	299F
Pang	299F
Wild Wheels	299F
Speedball 2	299F
Thunderjaws	299F

TOP PC COMPATIBLES

Wing Commander 2	399F
Gunship 2000	399F
Eye of Beholder	299F
Heart of China	399F
Catles	349F
Wing Commander	349F
Jetfighter 2 (Français)	399F
Sim Earth	399F
Secret Weapons	349F
Wing Commander Miss. Disk N2	149F
Andretti	299F
Rise of the Dragon	399F
Red Baron	399F
Robin Hood	309F
Kling Quest V(VGA)	449F
Llinks	399F
Lemmings	199F
Sim City + Populous	299F

AUTRES NOUVEAUTES

Alcatraz	249F
Archem	349F
Art de la Guerre	299F
Avantage Tennis	299F
Bard's Construction Set	299F
Battle Command	299F
Battletech 2	359F
Bloodwych	299F
Blues Brothers	299F
Brainies	269F
Castles Data Disk	149F
Chip Challenge	299F
Conspiracy Dead Lock	399F
Elvira 2	399F
Falcon V 3.0	499F
Gazza 2	269F
Leisure Suit Larry V	399F
Lord of the Rings 2	349F
Mad TV	249F
Magic Canddle 2	299F
Overlord	259F
Police 3	449F
Riders of Rohan	349F
Shangai 2	359F
Terminator 2	299F
The Seige	299F
The Simpson's	299F
TV Sport Boxing	349F

3D Construction Kit	499F	F15 N2 Scenario Disk	159F	Medieval Lords	299F
4D Sport Boxing	299F	F19 Stealth Fighter	385F	Megatraveller 1	349F
4D Sport Driving	299F	F29 RETALIATOR	299F	Nascar	359F
Battle Master	299F	Final Battle	249F	Nobunaga's Ambition	399F
Battle of Britain Miss. Disc.	159F	Gateway to Savage Front	299F	Prehistorik	269F
Betrayal	349F	Golden Axe	299F	RBI 2	299F
Billiard Sim. N2	299F	Impérium	299F	Rick Dangerous 2	249F
Budokan	249F	Kick off 2	299F	Rules of Engagement	299F
Champion of Raj	249F	Killing Cloud	299F	Silent Service 2	349F
Chuck Yeager	349F	Leisure Suit Larry 1 (VGA)	399F	Sorcerers	299F
Command HQ	349F	LHX Attack Chopper	399F	Space Quest IV	399F
Corporation	349F	Life and Death 2	299F	Spirit of Excalibur	349F
Countdown	299F	Links Bayhill Course	159F	Supremacy	349F
De Luxe Paint 2 Français	985F	Links Boutifull	159F	Ultima VI	299F
Elite +	349F	Links Firestone	159F	UMS 2	349F
F 14 Tomcat	359F	M1 Tank Platoon	399F	Wing Comm. Miss Disk 1	149F
F15 Strike Eagle N2	349F	Martian Dreams	369F	Wolf Pack	349F
				Warlord	299F

AMSTRAD 464/6128

LES JUSTICIERS 3 169/199F
+ Shadow Warriors + Robocop 2
+ Batman le Film

NRJ 159/249F
+ North and South + Tintin sur la Lune + Fire and Forget
+ Teenage Queen + Hostages

NRJ 2 ND/249F
+ Mystical + Light Corridor
+ Crazy Cars 2+ Shufflepuck Café + Pinball Magic

AUTRES NOUVEAUTES

Apprentice	99/149F
Disc	149/199F
Metal Masters	149/199F
NightShift	109/159F
Prehistorik	140/180F
Sliders	ND/199F
Tresor d'Alligator	ND/149F

JAMES BOND 007 149/249F
+ L'espion qui m'aimait
+ Vivre et laisser mourir+ Permis de tuer

TOP 10 AMSTRAD

Darkman	109/159F
3D Construction Kit	249/249F
Rick Dangerous 2	99/149F
Klick Off 2	139/179F
Total Recall	109/159F
F16 Combat Pilot	99/149F
Ninja Turtles	109/159F
Fugitif	ND/229F
Pirates	ND/145F
Manchester United European	109/159F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Alien Storm	119/169F
Battle Command	109/159F
Blues Brothers	149/199F
Brainies	140/180F
Final Fight	119/169F
Gauntlet 3D	109/159F
Out Run Europa	119/169F
Spirit of Excalibur	109/159F
Thunderjaws	109/149F
Terminator 2	109/159F
The Simpsons	109/159F
Turrican 2	109/159F
Ultimate Golf	149/179F

Alive	ND/199F	Tresors D'alligator	ND/149F	Sdaw	ND/149F
Art de la Guerre	ND/249F	Mercs	119/169F	Skull and Crossbones	99/149F
Adv. Distroyer Sim.	169/229F	Mokowe	ND/199F	Supercars	109/149F
Gazza 2	140/180F	Mystical	149/199F	Super Sqweek	149/199F
Grand Prix 500 N2	ND/199F	Panza Kick Boxing	199/249F	Swap	ND/199F
Heroe Quest	109/159F	Prince of Persia	149/199F	Switchblade	109/159F
La Secte Noire	ND/179F	RBI 2	109/159F	Targhan	ND/199F
Le Manoir de Mort.	ND/199F	Saga	ND/199F	Tetris	ND/149F

OFFRES SPECIALES AMSTRAD MICROMANIA

F16 COMBAT PILOT	99/149F	CHASE HQ	59F/ND	NARC	59/99F
CRACKDOWN	ND/99F	LES INCORRUPTIBLES	59F/ND	MOONWALKER	ND/99F
CABAL	59F/ND	GHOULS'N GHOST	ND/99F	STRIDER	ND/99F

LA COLLECTION ND/ 175F
Les 15 Logiciels qui ont fait le succès de l'Amstrad !

LES 100% A D'OR 59/99F
+ Opération Wolf + Afterburner
+ R Type + Titan

LES VAINQUEURS ND/99F
+ Forgotten Worlds + Thunderblade + Tiger Road + Last Duel + Blasteroids



Les décors changent peu d'une île à l'autre, en fait, c'est la palette de couleur qui est modifiée. Par contre, dans la version finale, le terrain aura plus d'incidences sur l'action du jeu. On évolue pas de la même façon sur la plaine, dans le désert ou dans la neige.

LES TROUPES D'ESKEL



CELTIC LEGENDS

preview sur AMIGA Editeur : UBI SOFT

Les troupes de SOGRON





Eskel le magicien se dresse sur son château, près du pentagrame d'où il lance les sorts qui lui permettent, par exemple, de faire apparaître d'autres hommes pour alimenter ses troupes. Le niveau de magie augmente en cours de partie, et la puissance des sorts, et le type des apparitions qu'Eskel peut effectuer en dépendent.

Tout allait pour le mieux dans le plus bizarre des mondes, à Celtica. La magie était devenue pratique de tous les jours, et de nombreuses écoles de magie fleurissaient un peu partout. La plus réputée d'entre toutes était celle de la capitale, Avalon. Le maître qui dirigeait cet établissement était connu pour sa bonté et sa philosophie paisible de la vie. Malheureusement, nul n'est éternel, même chez les magiciens, et voilà que le maître bien-aimé est mort. Ses deux élèves du moment, Eskel et Sogrom, étaient pareillement doués, mais maintenant qu'il se sent entièrement libre, Sogrom veut semer la terreur sur tout le pays, il veut utiliser son savoir pour faire régner le mal. La lutte du bien et du mal vient de redémarrer, vous êtes Eskel, vous êtes le bien, vous êtes le dernier espoir de Celtica.
Derrière cette preview de chez Ubi Soft se cache sûrement un futur hit, du moins un soft qui fera carrière dans les rangs des amateurs de wargames et de stratégie. Vous dirigez Eskel et ses hommes, et sur des terrains différents, 23 îles en tout, vous devrez lutter contre les troupes de Sogrom, et même contre les sauvages présents sur les îles. Magie, combats et stratégie, le tout entièrement à la souris, avec des icônes, facilement accessible par tous les joueurs. Celtic Legends, Ubi Soft, preview sur Amiga.



Lord



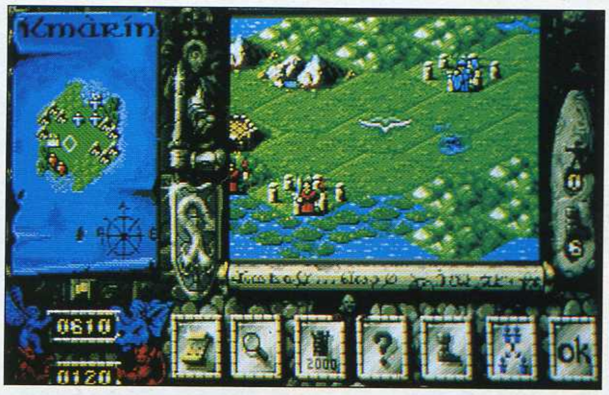
Magicien



Archange



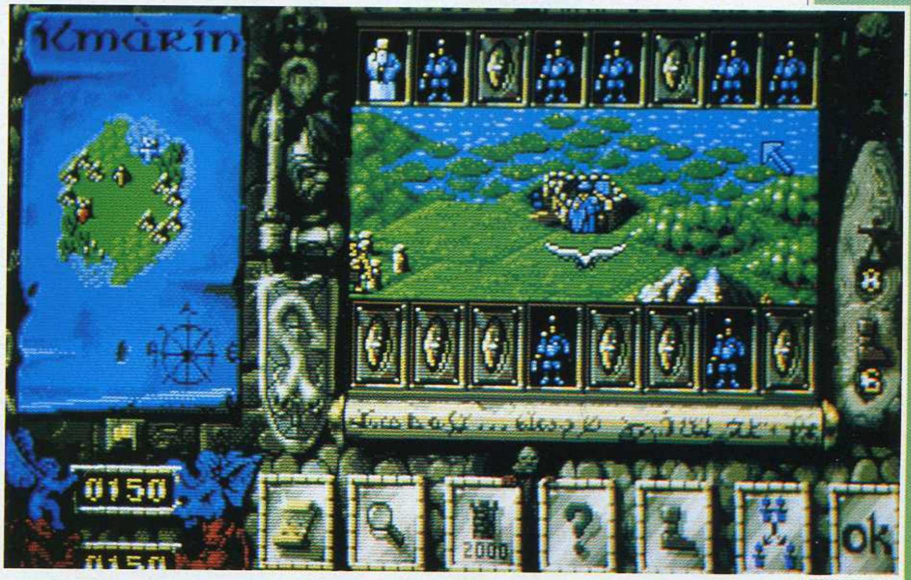
Hypopode



La carte stratégique représente moins précisément l'action, mais permet de déplacer ses troupes. Le curseur est représenté par un oiseau battant des ailes.

Un autre combat, mais là, les troupes d'Eskel viennent tout bonnement de massacrer des membres du clan Sogrom. Admirez les belles créatures créées grâce à la magie, comme les cyclopes, par exemple.





Exemple de création de groupes. Eskel a créé de nouveaux hommes, et maintenant, en cliquant sur ses troupes, il divise son armée en deux, pour les séparer sur la carte.

LES SAUVAGES



Kobold



Serpent



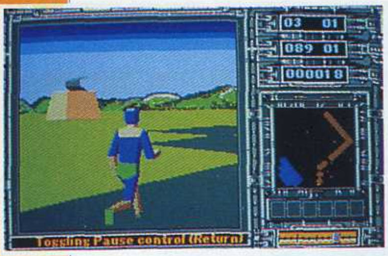
Wolfen



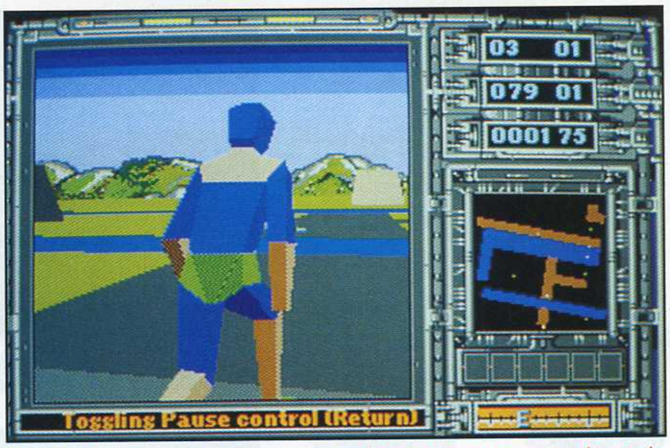
Minos

Mode combat. Des troupes de Sogrom affrontent les sauvages. Sur le terrain, en combat, on peut déplacer les personnages, quand ils rencontrent un ennemi, ils s'animent et combattent. Les caractéristiques, et les points de vie en particulier sont aussitôt recalculés..





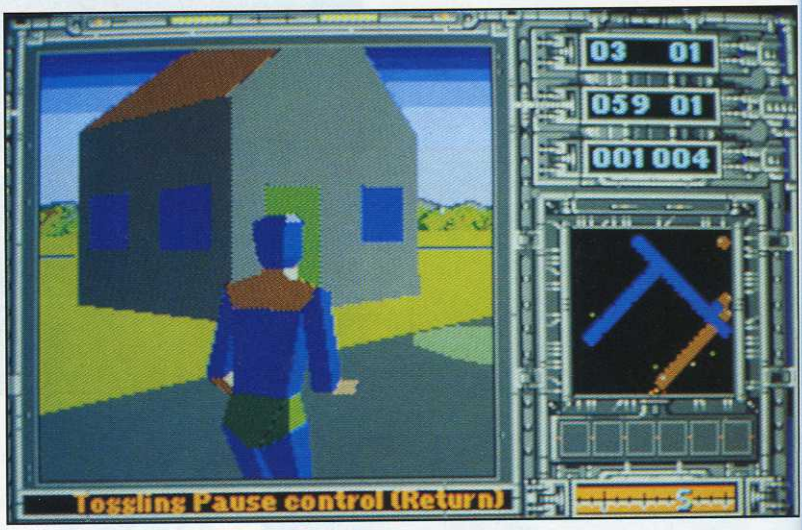
Il est possible de régler la distance qui vous sépare de la caméra qui vous suit partout. Ce qui donne des effets 3D magnifiques. Vous pouvez même mettre la caméra devant vous.



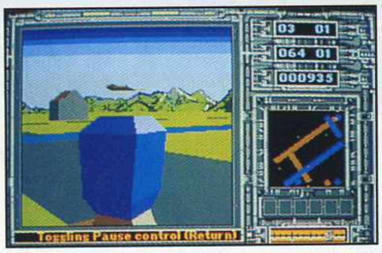
La fenêtre de gauche représente le personnage en pleine action, et en mouvement, bien sûr, le tout en 3D faces pleines de toute beauté. Le plan du niveau que vous parcourez est représenté dans une fenêtre à droite, en mouvement lui aussi, avec des couleurs indiquant les routes, les marécages, les bâtiments importants. Au dessus, diverses indications chiffrées, comme le score, le niveau, et le temps restant.



Les objets du décor sont animés eux aussi. Ainsi, les pales du moulin tournent, alors que vous foncez droit dessus. Sur la route, attention aux dalles colorées, en général cela n'annonce que des embrouilles si on passe dessus.



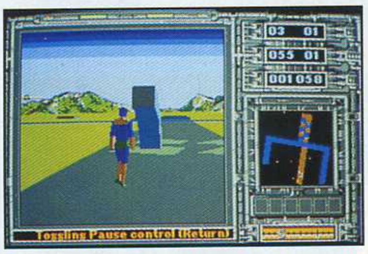
Pour vous repérer, une barre graduée indique la direction que vous prenez. De plus, votre position est indiquée sur le plan présent à l'écran. Il ne s'agirait pas de foncer tout droit dans une passe, ou de se retrouver face à une rivière infestée de requins.



Voilà ce que l'on peut voir quand on approche la caméra au maximum. Le changement se fait en direct, à toute vitesse, en appuyant sur une simple touche.

CYBER ASSAULT

preview sur ST Editeur : ARC SOFTWARE



Le personnage est superbement animé, quand il court, quand il marche, quand il tombe. Tout bouge, les bras, les jambes la tête, les animations ont été étudiées à la perfection. C'est tout simplement superbe.

Les programmeurs commencent à vraiment bien maîtriser les techniques de 3D faces pleines. Le problème, maintenant, n'est plus trop l'aspect technique, mais c'est de trouver des idées de jeux qui seraient vraiment mises en valeur par une telle réalisation. Les deux phrases qui précèdent ont dû être le thème de recherche d'une séance de brainstorming chez Arc Software. Le résultat de cette réunion: Cyber Assault. Vous êtes dans la peau d'un coureur, mais pas un athlète du genre de ceux qui aiment les pistes des jeux olympiques, non, vous votre truc c'est la course impossible, le grand challenge, si possible avec danger de mort tous les dix mètres. Vous évoluez donc sur des terrains étudiés exprès pour la compétition, où l'on trouve toute sorte de dangers: des zones de marécages, des tours qui vous tirent dessus, des objets bizarres et animés qui vous foncent dessus, des plaques, sur la route, qui vous stoppent en plein élan, toutes sortes de pièges plus malsains les uns que les autres. Pour vous défendre, vous pouvez sauter, vous déplacer, bien sûr dans toutes les directions pour éviter vos ennemis, ou même leur tirer dessus. Les tirs ont d'ailleurs des effets plus ou moins prévisibles sur tout ce que vous rencontrerez.

Entièrement réalisé en 3D, donc, très rapide, très beau et très maniable, Cyber Assault a tout ce qu'il faut pour faire d'une preview un titre qu'on attend avec impatience.

Cyber Assault, Arc Software, preview sur ST, test le mois prochain, hop !


BABY JO
le super Héros !
ENFIN SUR VOS ECRANS
in
Disponible sur AMSTRAD CPC/CPC+-AMIGA-ATARI ST-IBM PC et Compatibles
"GOING HOME"
Prix public conseillé : de 199 F à 289 F.
UNE EXPLOSION D'ARCADE, D'HUMOUR ET D'ACTION !
UN SCENARIO DESOPILANT A LA MESURE DE CE NOUVEAU HEROS !
LORICIEL
CHEZ TOUS LES REVENDEURS A PARTIR DU 30 OCTOBRE 91
recevoir en a
première le Pin's BAB
et son Poster, retournez le
de commande ci-dessous, ac
pagné de votre chèque à l'ordre
LORICIEL à : LORICIEL - Dépt. V.P.
81, rue de la Procession, 92500 R
❑ OUI je commande 1 ou .... Pin's Bab
au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port comp
❑ OUI je commande 1 ou ....Poster Bab
au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port comp
Nom :
Prénom :
Adresse :
CP : Ville :
☐ Catalogue LORICIEL sur simple demande contre 2 timbres à 2,50 FF.

KONIX

NAVIGATOR



PULVERISEZ LA BARRIERE DES PERFORMANCES...

Ce n'est pas par chance si Konix est devenu un des tous premiers constructeurs de manettes de jeux en Europe... C'est le fruit de beaucoup de travail. La Konix Speedking avec sa prise de main révolutionnaire a envahi le marché US avec l'impact d'un ouragan !

Nous avons appliqué la formule gagnante – une construction solide et un design performant – pour notre dernière manette : la Konix Navigator.

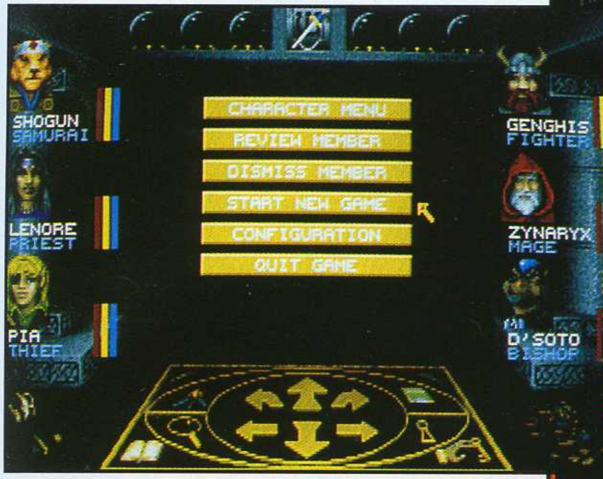
L'ergonomie de la manette Navigator permet un contrôle total du jeu et une précision exceptionnelle. Sa forme s'adapte si naturellement à votre main qu'on en oublie sa présence... Vous jouez directement animés par vos réactions, laissant les temps de retard habituels au rang d'anachronismes !

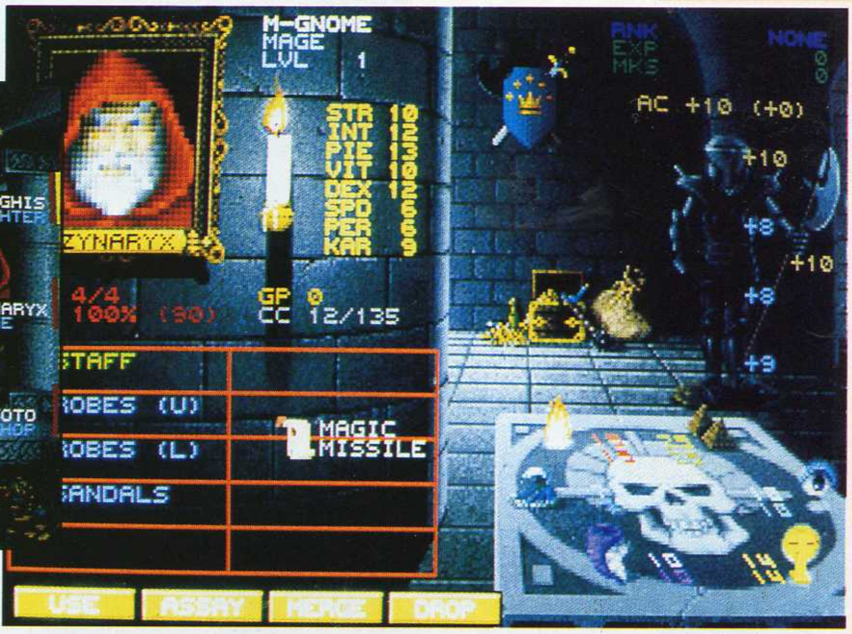
La formule Konix est adaptée à toutes nos manettes : Predator Megablaster et la très populaire Speedking vous offrent la puissance recherchée et s'adaptent aux types d'ordinateur les plus connus.

Alors pulvérisez la barrière des performances avec les manettes de jeux Konix et ne soyez plus limités comme par le passé quand vous jouez.

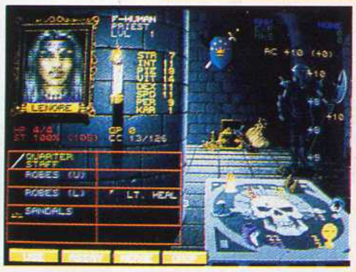


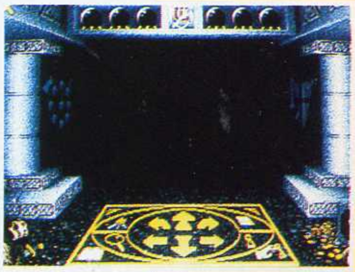
konix







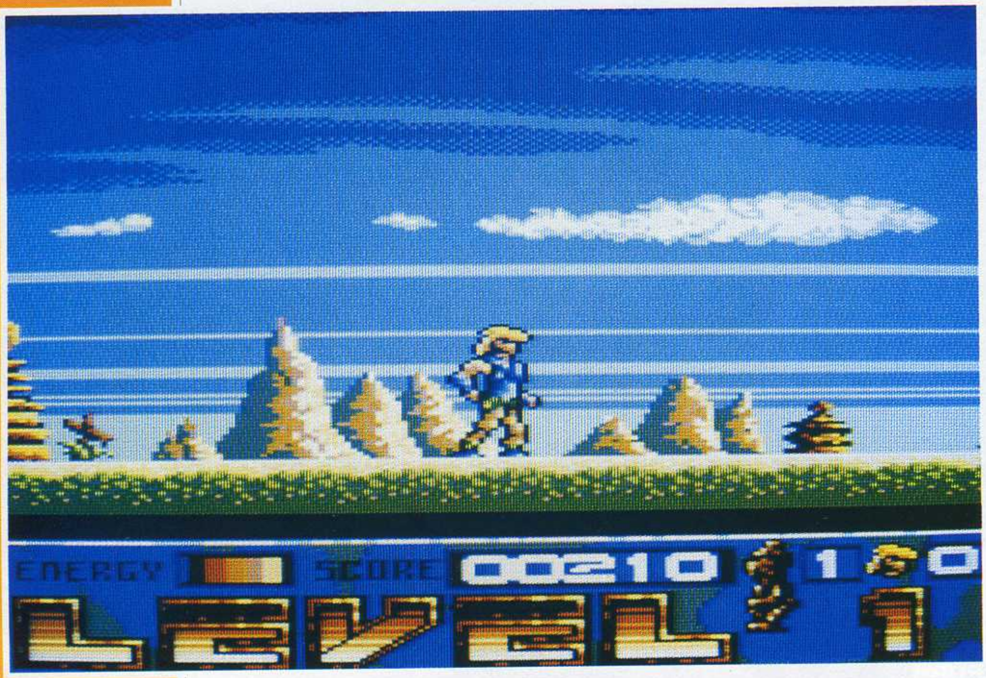




WIZARDY VII

preview sur PC Editeur : SIR TECH

Wizardry ou Sorcellerie est un des tout premiers jeux de rôle sur micro (sur Apple, au début des années 80). A l'époque, ces jeux étaient presque exclusivement textuels. A l'écran, une petite fenêtre affichait des lignes symétriques qui représentaient les couloirs du donjon (en noir et blanc)! Lors d'une rencontre, on voyait apparaître des graphismes très moyens, sans animations, représentant les monstres du donjon. De nos jours, un tel logiciel serait traité d'immondice! Pour nous, passionnés, c'était le jeu le plus beau et le plus prenant sur micro. On passait des nuits entières à y jouer, ravi de voir que le jeu nous résistait d'une manière aussi ludique. Au fil du temps, la série des Wizardry s'est bien étoffée. Les scénarii gagnaient en qualité et les jeux étaient de plus en plus visuels. Donc, après Bane of the Cosmic Forge, qui est le sixième de la série, voici Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant. La grande révolution de ce jeu rôle réside dans l'utilisation de graphismes en 3D. Wizardry VII regorge de donjons et de contrées à explorer. La phase de création des personnages est, paraît-il, d'une richesse encore jamais atteinte (au niveau des classes, aptitudes, etc). Nous reviendrons plus en détails sur ce jeu qui plaira certainement aux amateurs. Sortie prévue en octobre sur PC. Une version Amiga est prévue.



Dans les previews, les héros s'ennuient.
Ils se déplacent dans des décors bien jolis, mais trop calmes. Y a pas encore d'ennemis.
Les programmeurs ont pas encore tout programmé.
Alors les héros s'ennuient



Entre chaque level, votre héros devra éliminer un ennemi au combat à l'épée. Ce genre de séquence est archi-classique, c'est du pur Barbarian, mais l'originalité de Xyphoes vient de la représentation en overscan.

XYPHOES FANTAZY

preview sur CPC Editeur : SILMARILS



Et à cheval maintenant! Et que je galope, cataclop, que je ramasse des options, cataclop, que je tire dans toutes les directions, ploum, que je ramasse un truc super jeune qui fait sauter mon cheval.



Une mouche bleue vole dans le ciel et elle est belle. Une mouche bleue vole dans le ciel et elle est belle. Une mouche. Bleue. Ciel.



La page de présentation du jeu, en overscan. Tiens, encore une fois: overscan. Voilà, je l'ai dit un bon tas de fois dans cette preview, je suis apaisé. Parfois je suis énervé, mais là, je suis calme. Très calme.

On ne voit pas souvent de previews sur Amstrad CPC dans nos pages. La raison est bien simple, souvent les éditeurs développent d'abord sur 16 bits avant de passer à la version CPC. Alors, forcément, quand la version CPC arrive, on a déjà présenté le jeu en preview. Pour Xyphoes Fantasy, c'est très différent. Le jeu ne sera développé que sur CPC.

Pour ce qui est de l'histoire, ne comptez pas sur moi pour vous la raconter, j'en ai ras le bol de sortir les mêmes salades, de narrer les mésaventures des héros qui partent sauver leurs fiancés, enlevées par des Gros Méchants. Non, dans Xyphoes, ce qui saute aux yeux, ce qui attire l'attention, ce n'est pas l'histoire, c'est l'innovation technique. Certaines scènes du jeu sont effectivement en overscan, c'est très rare sur CPC. Pas dans les démos, un peu moins dans les pages de présentation, mais dans les jeux eux-mêmes, c'est quasi inexistant.

Pas grand chose à dire d'autre pour l'instant, juste à admirer les photos, qui sont vraiment jolies, et il ne reste plus qu'à attendre le mois prochain, pour que Silmarils nous livre Xyphoes Fantasy en version finale



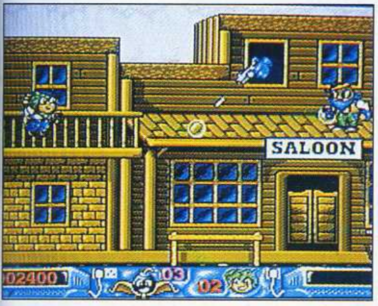




VIDEO KID

preview sur AMIGA Editeur : GREMLIN







Il arrive des choses, parfois, aux jeunes gens bien calmement assis devant leur magnétoscope. Tenez, par exemple, ce jeune garçon de chez Gremlin, voilà qu'il met une nouvelle K7 vidéo dans son scope, et paf, il est abordé par le film et se retrouve au cœur de l'action. Il ne reste plus qu'à parcourir toutes les scènes, à combattre partout, dans cinq régions différentes, dans cinq mondes différents, pour enfin revenir parmi nous. Gremlin nous prépare donc Video Kid, une sorte de shoot'em up rigolo et très mignon, où vous vous battrez en plein far-west, ou dans un film d'horreur, dans un film de S.F., ou dans un remake du parrain, ou encore dans un monde médiéval fantastique. Scrollings multi-directionnels, monstres volants, couplés à des pluies de tirs et des bourrasques d'options, Video Kid semble, une fois encore, promettre une réalisation impeccable pour un jeu original.

Reste à voir la version finale, la preview ne permettait de voir que le monde médiéval-fantastique et le far-west, mais, déjà, toutes les animations étaient fluides, et l'action trépidante (ooops).

Video Kid, Gremlin, prebiew sur Amiga. C'est quoi une "prebiew"? C'est une sorte de preview avec une faute de frappe.



Au premier niveau, le superbe arlequin coloré devra monter en haut d'une tour, histoire de s'accrocher au pendule d'une horloge géante. Comme il est très joueur, cet arlequin-là, il fait une petite pause en rebondissant sur une grosse boule en caoutchouc. Oh, qu'il est rigolo alors.

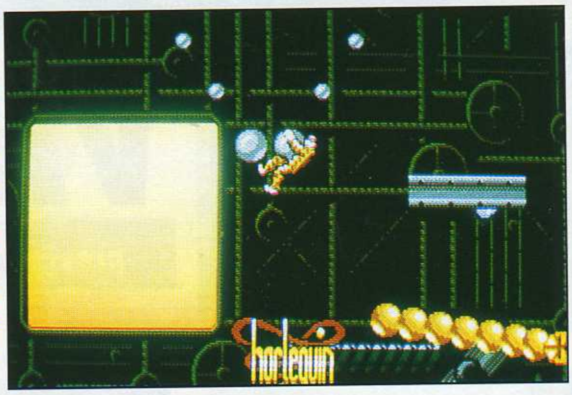


L'arlequin n'étant qu'amour, grâce et beauté, même quand il tue des ennemis, il essaye de le faire sans haine. La preuve, il leur envoie des cœurs. Bon, ok, une bonne grosse dose de cœurs qui vous assommerait un bœuf, mais tout de même, quelle bonté.



Ça c'est la sortie du niveau deux. Ils sont pas beaux les graphismes? Il n'y a pas beaucoup de couleurs, d'accord, c'est dans les mêmes teintes, ok, mais justement, ça a beaucoup de charme, non? Hein? Moi j'trouve...

Décidément, quel rigolo cet arlequin, toujours en train de faire le clown. Là, toujours dans le deuxième niveau, il fait rien qu'à se balancer d'un pendule à l'autre pour faire rire les copains. Admirez le dégradé jaune orangé, à travers la fenêtre, le soleil se couche, l'est temps d'arrêter de faire le guignol







Que de symboles, le néant du désert et l'évolution implacable des sabliers. C'est dans le troisième niveau tout ça, si. L'arlequin étant d'une souplesse rare, il va même jusqu'à se mettre à quatre pattes pour tirer sur ses ennemis.

HARLEQUIN

preview sur AMIGA Editeur : GREMLIN



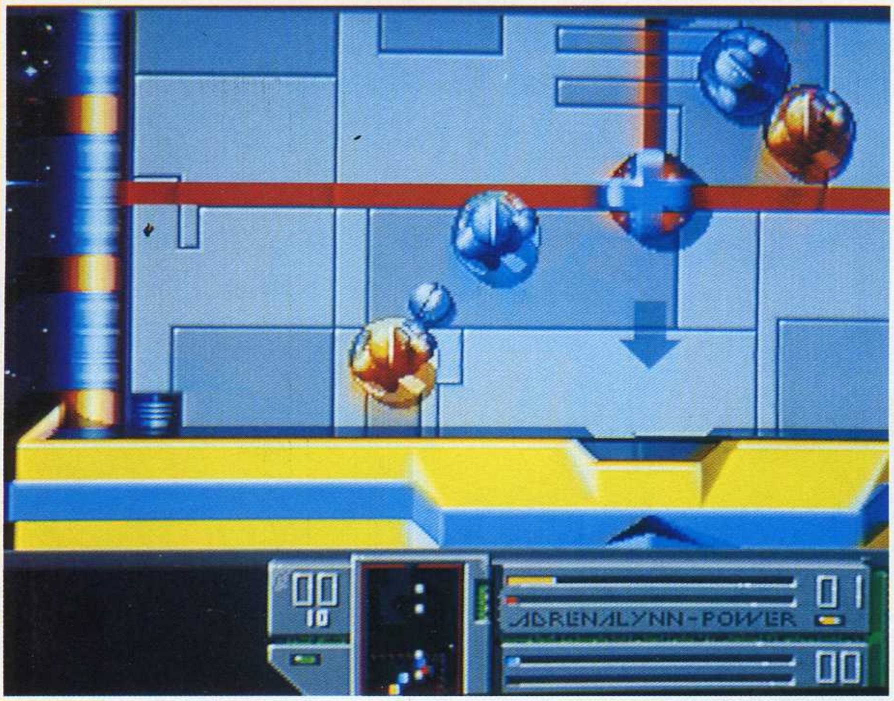
Les personnages, les héros des jeux, sont souvent de gros barbares musclés, des ninjas massacreurs, des flics à la gâchette facile, des rebelles bastonneurs de rue, bref, des gros méchants violents. Dans Harlequin, prochain produit en provenance de chez Gremlin, le héros est tout ce qu'il y a de plus charmant, à savoir Harlequin.

L'histoire du jeu n'ayant pas encore trouvé son chemin jusqu'à nos locaux, je ne pourrai vous dire ce que trafique ce personnage dans Harlequin, mais il y va de bon cœur. Il court partout, il saute sur des plateformes, balance des cœurs pour éliminer les monstres ou les objets qui lui veulent du mal, fait basculer des manettes qui enclenchent des mécanismes, et trouve les sorties qui le mènent de niveau en niveau.

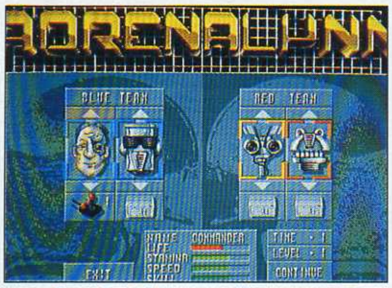
Des niveaux, il y en a trois pour l'instant, et ils sont superbes, graphiquement parlant. L'esthétique des tableaux est très recherchée. Les animations des personnages sont très fluides, et les scrollings multidirectionnels magnifiques. En plus, il y a des rasters de couleur dans le background du jeu, et deux écrans l'un sur l'autre donnent l'effet de profondeur.

Reste à voir l'intérêt et la difficulté du jeu, mais pour l'instant, Harlequin semble être un produit à attendre en misant gros sur la case "futur hit".

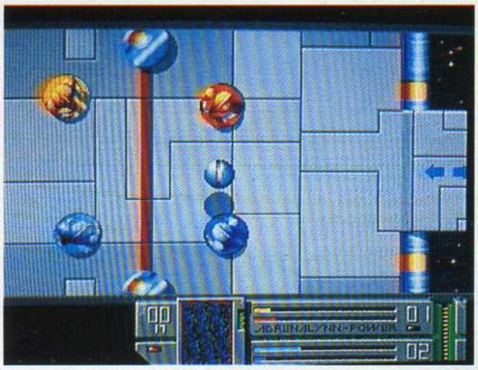
Harlequin, Gremlin, preview sur amiga.



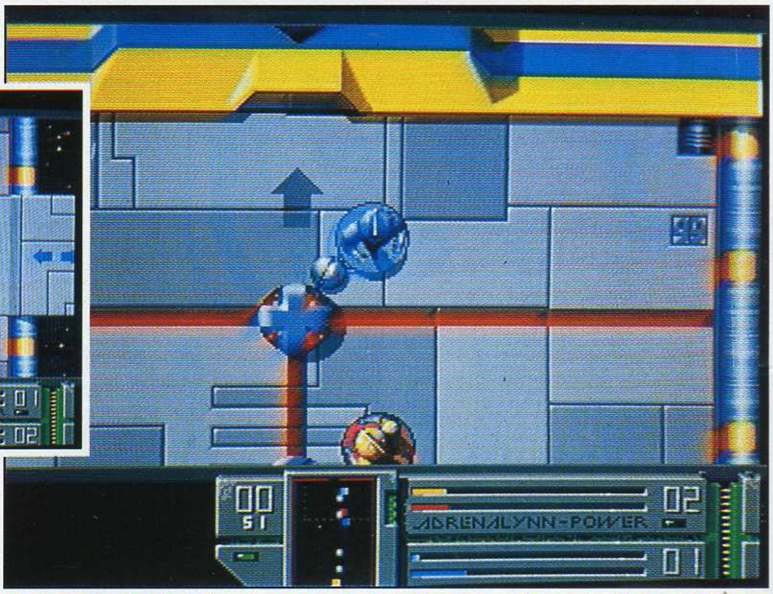
La balle, aimantée, se colle aux joueurs, il ne reste plus qu'à la pousser dans le but adverse, en jaune, en bas, indiqué par une flèche. Si vous tirez, sans avoir la balle, vous envoyez une balle dans la direction qui vous fait face, si vous avez la balle, c'est elle qui part dans cette même direction. On ne peut pas faire plus simple comme maniement.



Avant de débuter une partie, ou un tournoi, il est possible de choisir son équipement, ainsi que sa composition. Les deux joueurs peuvent être humains ou robots, et peuvent être contrôlés par joystick ou par ordinateur. Ainsi, il est possible de jouer à deux joueurs l'un contre l'autre, ou ensemble contre l'ordinateur



A l'engagement, au début de la partie, ou après un but, les quatre protagonistes se font face, au centre du terrain, alors que la boule d'acier arrive sur la droite en bondissant. Il faut être le plus rapide pour la saisir, et foncer, se glisser, vers le but adverse.

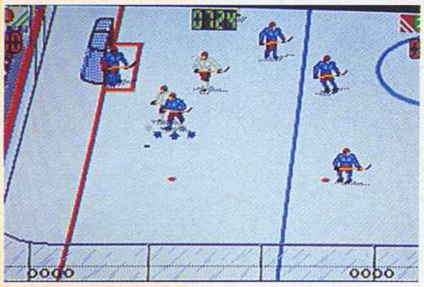


Honnêtement, je n'ai rien à dire sur cette photo. Ce n'est qu'une preview, il n'y a qu'un décor, ce sont toujours les mêmes joueurs, il faudra attendre le test pour avoir plein de photos et plein de légendes. Si, si, promis.

ADRENALYNN

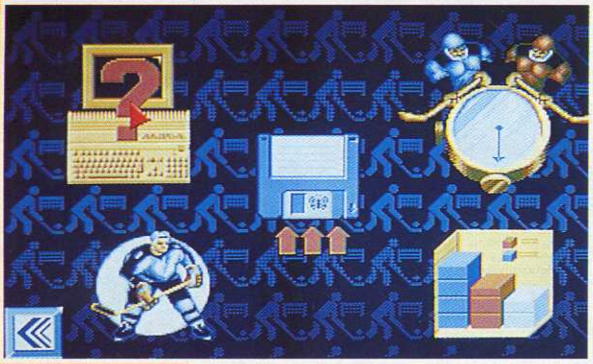
preview sur AMIGA Editeur : EXPONENTIA

Adrenalynn est un nouveau jeu d'Exponentia, éditeur distribué par Loriciel, qui reprend presque entièrement le principe de Projectyle, si vous vous souvenez de ce jeu. Sur une sorte de terrain de foot vu d'au dessus, deux équipes de deux joueurs chacune s'affrontent en glissant sur le sol, et en poussant une balle d'acier vers les buts adverses. Les joueurs sont armés, et ils peuvent donc tirer sur les adversaires, qui perdent alors leurs points de vie, jusqu'à disparition complète. Sur le terrain, aléatoirement, apparaissent des options, qui ralentissent les joueurs, qui augmentent leur vitesse, qui rajoutent des points de vie, qui modifient le temps, etc... Des tas de trucs, mais aussi des machins. Dans la version finale, il y aura sûrement des bidules. Les graphismes sont simples, les animations très rapides, et les bruitages rigolos. Le seul petit problème, c'est que ce thème a été exploité plusieurs fois, et souvent de belle manière. Reste à faire mieux, comptons sur les options de tournois, de coupes et d'entraînement pour apporter le plus qu'il faut. Adrenalynn, Exponentia, preview sur Amiga, sortie en novembre sur ST et Amiga.

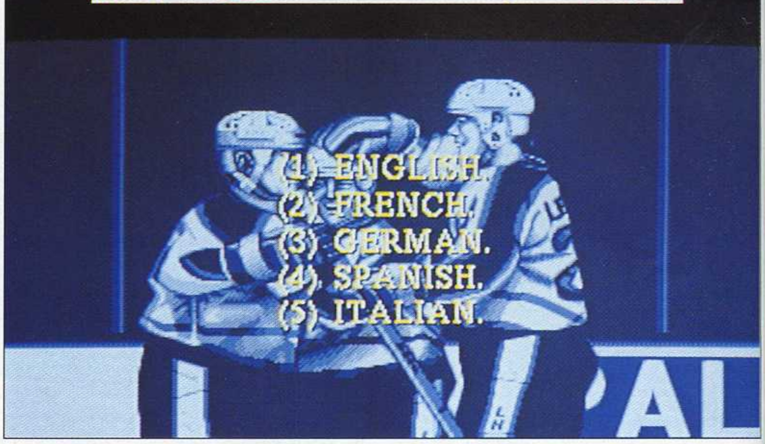


Pendant le jeu, vous dirigez le joueur indiqué par les petites flèches bleues. Si vous n'avez pas le palet, et que vous appuyez sur le bouton de feu, l'ordinateur vous donnera le contrôle du joueur le plus près du palet à ce moment précis.





Les réglages du jeu se font par sélection d'icônes. Les pages sont nombreuses, il y a beaucoup d'options, et en plus elles sont très jolies. En fait, elles sont carrément plus agréables que le jeu, c'est un comble.



FACE OFF

preview sur AMIGA Editeur : KRISALIS

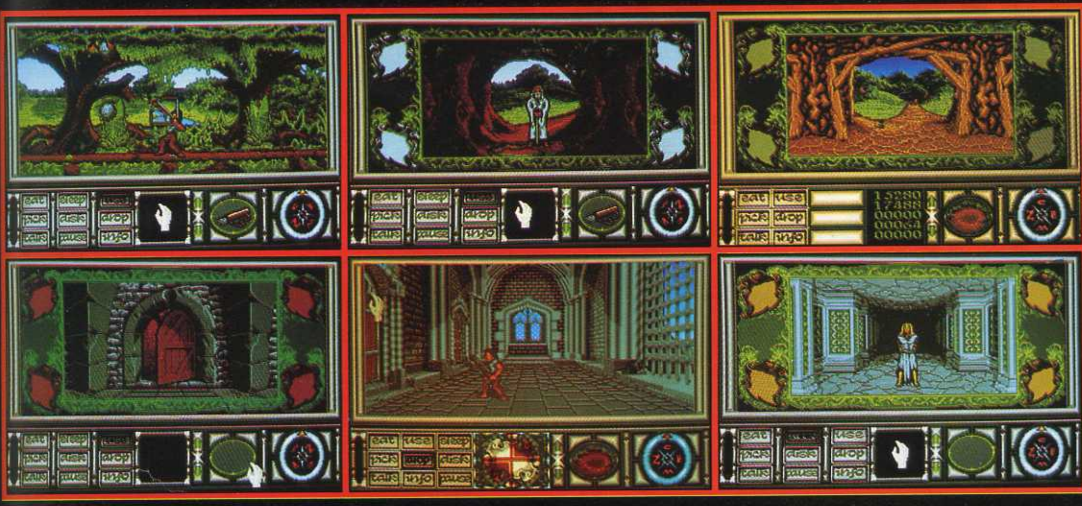




Pour diriger votre équipe, vous avez le choix entre les coachs du monde entier. Il suffit de cliquer sur le drapeau du pays, et la tronche du futur entraîneur apparaîtra. S'il ne vous plaît pas, vous pouvez en prendre un autre. Si c'est son nom qui ne va pas, entrez-en un autre. C'est vous le chef, après tout.

Les simulations de Hockey sur glace semblent être à la mode, en voilà plusieurs qui débarquent, en peu de temps, sur micro et consoles. Enfin, des simulations, disons des jeux de hockey sur glace, parce que le réalisme n'est pas toujours au rendez-vous.
Face Off nous offrira donc les émotions des hockeyeurs, ainsi que celles des managers, puisque des options de gestion d'équipe et de management sont disponibles, comme on a l'habitude d'en voir pour des jeux de foot.
Les graphismes des menus, à icônes, sont très bien réalisés, ceux des joueurs et du terrain, en cours de match, un peu moins beaux, mais c'est une preview, ils seront peut-être améliorés. D'ailleurs, si les programmeurs ont l'intention de modifier Face Off, ils feraient bien de se pencher sur les animations, parcequ'elles ne sont pas terribles. Et puis le jeu n'est pas assez rapide, non plus. En fait, pour l'instant, Face Off n'a rien de fabuleux, si ce n'est le fait qu'un jeu de Hockey bien réalisé peut vraiment être un excellent soft, surtout quand on y joue à deux. Patience, nous verrons la version finale.





ST & PC
Sont Prête
Maintenant

OBITUS

Vous êtes dans les profondeurs de votre pire cauchemar . . . mais cette fois il n'y a pas de reveil.

Seul et perdu dans un monde hostile et étrange vous devez découvrir où vous êtes, comment vous y êtes arrivé . . . et comment vous allez vous en tirer!

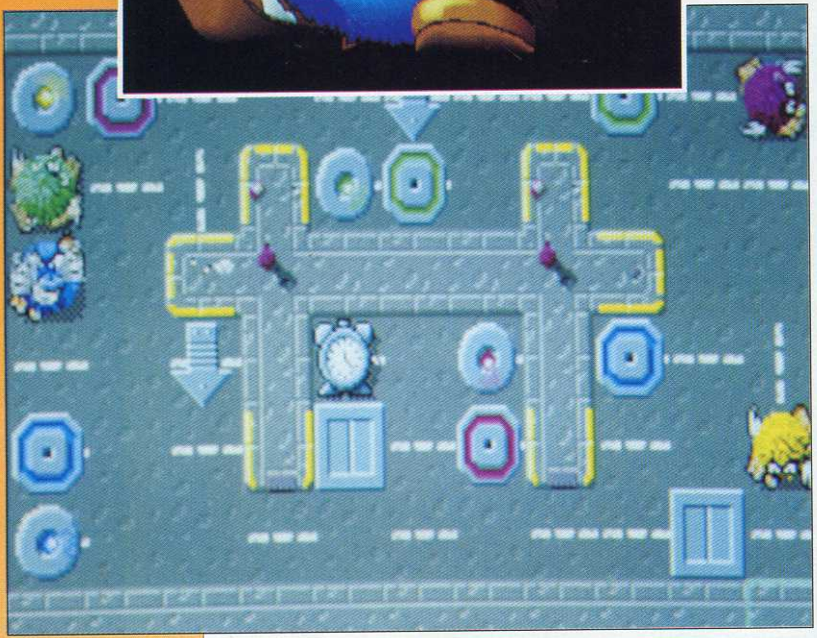
Dans une recherche frénétique dans cette terre inconnue vous explorez forêts labyrinthiques, mines et caves souterraines, cueillant des objets et interagissant avec des créatures indigènes.

Retourné à la lumière du jour, vous courez le long des scènes d'action parfaitement parallaxiques, éliminant les ennemis quand vous combattez pour pénétrer toujours plus loin dans l'inconnu.

Un RPG incitant avec plus d'une pincée de touche et mouche.

PSYGNOSIS, Liverpool L3 3AB, United Kingdom. Telephone 051-709 5755



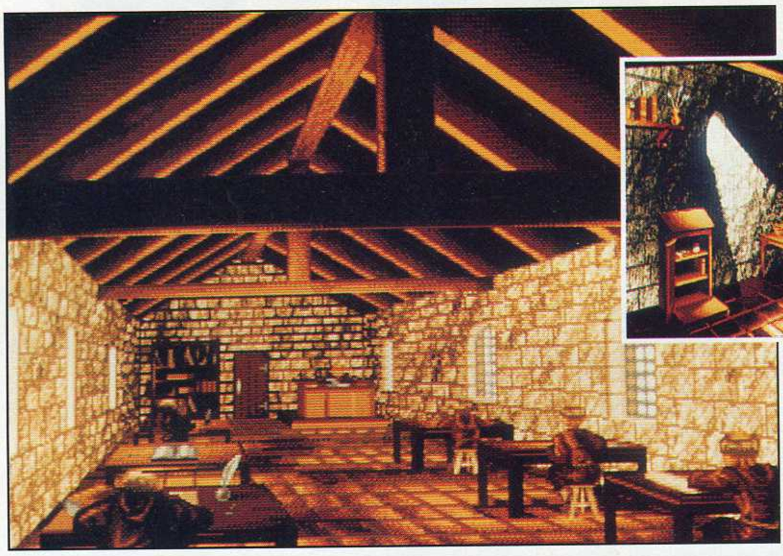






BRAINIES

preview sur AMIGA PC Editeur : TITUS





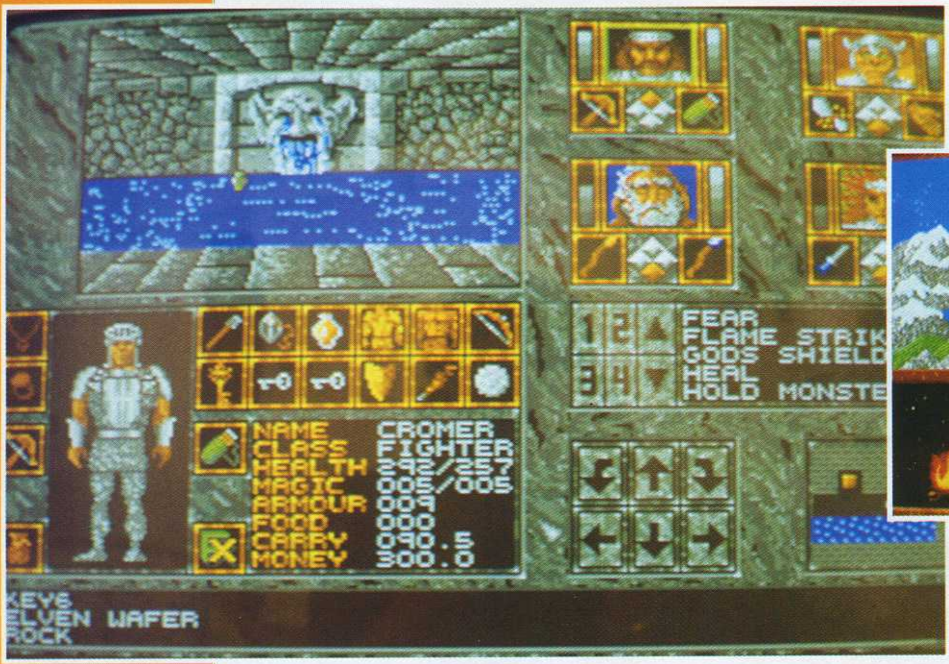
AVIS AUX EDITEURS

C'est Atreid Concept qui a développé Brainies pour le compte de Titus. Cette jeune société (10 mois) qui bénéficie du très sérieux agrément Apple, réalise 80% de ses bénéfices en développant des logiciels pro. Ça ne les empêche pas d'être passionnés par le marché du jeu. Pour Brainies, fallait vous réveiller avant; en revanche, ils cherchent un éditeur pour Vixit (J'ai vécu), une superbe enquête policière graphique se passant dans un monastère avant-guerre. Au menu, graphismes superbes (256 couleurs sur PC) et synthèse vocale. Seul l'éditeur le plus rapide à les contacter pourra dire: Veni, Vidi, Vixit!

Attention, les Brainies débarquent sur nos machines. Imaginez le résultat d'un croisement entre une balle de tennis et un tampon Jex côté abrasif et vous aurez une idée de l'ampleur des dégâts qu'ils vont occasionner. Outre leur méchanceté, ces boules de haine disposent d'une caractéristique très intéressante pour le joueur épris de nouveauté: lorsqu'on les déplace, ils roulent en ligne droite jusqu'au premier obstacle. Du coup, il faudra faire preuve de beaucoup d'astuce pour les éliminer.
Mêlant réflexes et réflexion, ce jeu édité par Titus comportera une centaine de tableaux. Bientôt disponible sur Amiga, Atari ST, PC (VGA 256 couleurs), Mac, C64, CPC et... Next!



Vous préfériez voir le dos de ce monstre...

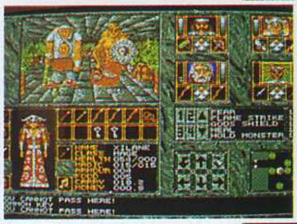




ABANDONNED PLACES

preview sur AMIGA Editeur : Electronic Zoo







Electronic Zoo annonce la sortie imminente d'un nouveau JdR inspiré de Dungeon Master.
Cependant, et la chose réjouira les aventuriers, deux mondes sont explorables: un monde souterrain, normal, et un monde extérieur, permettant d'aller de villages en villages. D'après les photos, ça ressemble assez à Phantasie. En ce qui concerne la magie, on pourra utiliser une soixantaine de sorts. Puisqu'on parle chiffres, sachez aussi qu'il existe 12 niveaux de dungeons et que la bande son dure 70 minutes ! Bientôt sur Amiga, Atari ST et l'incontournable PC VGA.

BOMBER MAN

preview sur ST Editeur : HUDSON



Fanas du manche à balai nippon, réjouissez-vous. Hudson, spécialiste du jeu sur console PC Engine vient de créer une filiale dont la tâche est d'adapter sur micro les hits maison. Premier d'une liste qu'on espère longue, Bomber Man va vous permettre de vous éclater sur votre Amiga favori. Bon plan, le jeu est livré avec une interface qui autorise la connection de 4 joysticks simultanément.

Rappelons que le but de la manœuvre est de passer de tableau en tableau en faisant sauter tous les obstacles d'un labyrinthe. Naturellement, le coin est infesté de monstres affreux. Bref, il ne faut pas se faire coincer et avant de faire sauter une bombe, se demander si elle ne permettra pas aux affreux en question de venir vous tuer.

Remarquez, comme certains monstres passent à travers les murs, c'est pas un problème (pour eux). Graphiquement superbe, cette adaptation bénéficie d'animations très marrantes et d'une bande-son cent pour cent arcade.





POOLS OF DARKNESS

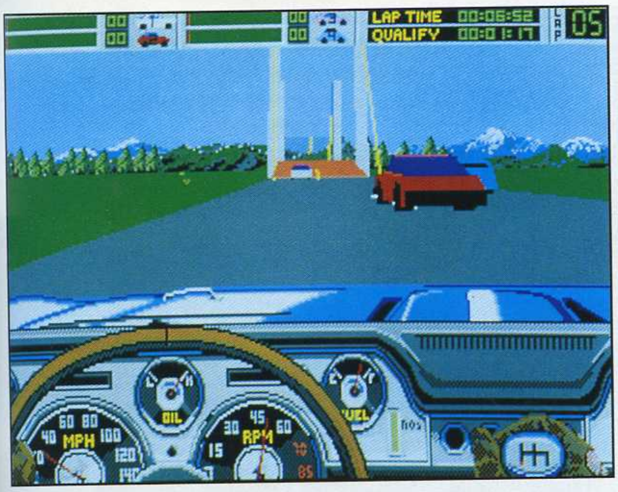
preview sur PC Editeur : SSI



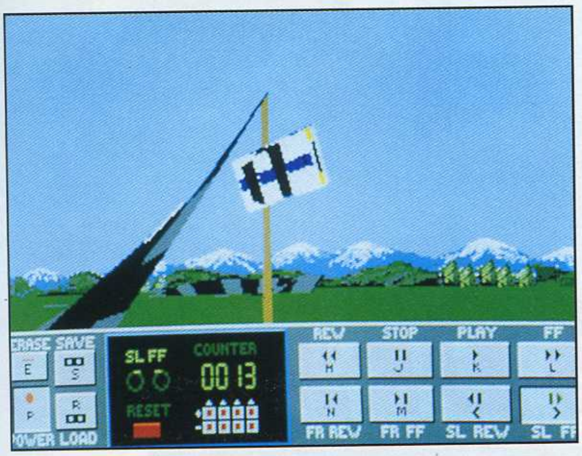




Après Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds et Secret of Silver Blade, SSI se prépare à conclure la grande saga des Forgoten Realms de façon grandiose. Pools of Darkness va vous permettre de livrer l'ultime combat contre les forces du mal. Compatible avec les personnages des logiciels précédent, il vous permettra – si tout va bien – de monter vos héros au 25ème niveau!
Bientôt sur Amiga et PC (VGA 256 couleurs), les deux versions disposant de sons digitalisés.







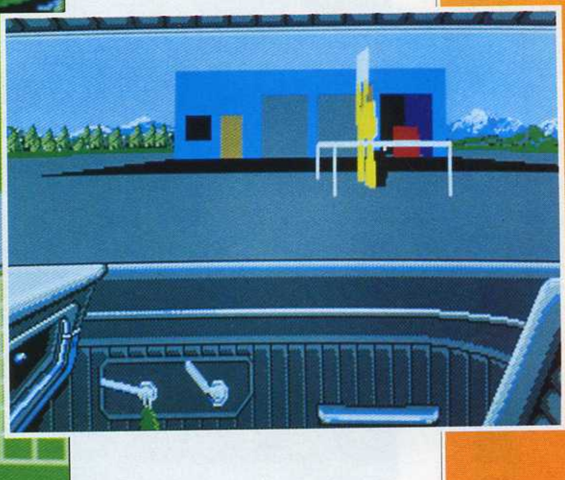


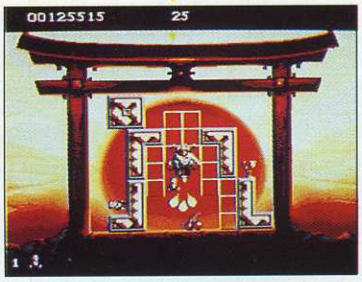
STUNT DRIVER

preview sur PC Editeur : SPECTRUM HOLOBYTE

Bientôt sur PC, ce logiciel de Spectrum Holobyte devrait réjouir les passionnés de course auto casse-gueule. Comme le dit le proverbe: 3D oblige, les possesseurs de PC lents seront un peu lésés (c'est un proverbe peu connu). Heureusement, il est possible de configurer le détail de l'affichage. De même, on pourra choisir de jouer en Adlib, en digit PC ou en silence. L'embarras du choix (comme dit le proverbe. Un autre proverbe).







Admirez avec quelle aisance notre héros marche le long des blocs, à gauche. Alors qu'au centre, une sorte de professeur fou vient balancer des boules de feu pour lui griller son costard, et qu'une vie, en forme de petit bonhomme, tombe au sol. Et le coucher de soleil, ohlalala.

Quand vous terminez un tableau, les pièces que vous avez assemblé avec classe disparaissent, et font place à un petit dessin en rapport avec le lieu où vous vous baladiez. Une sorte de récompense, en fait.





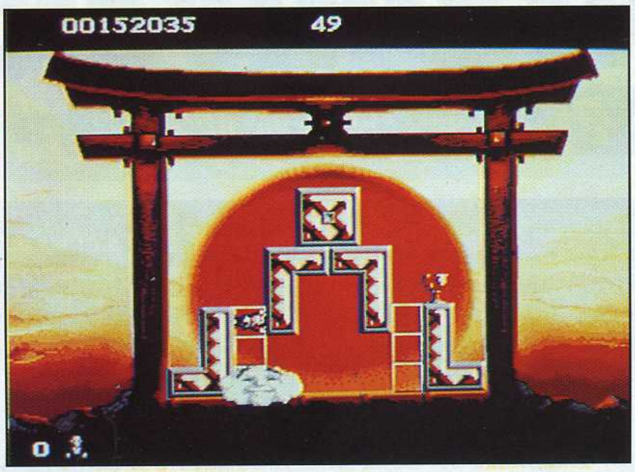


Notre petit personnage en costard est tout de même impressionnant, il porte d'énormes blocs à bout de bras, comme ça, alors qu'il sort tout juste d'un cocktail mondain. Il faut qu'il se dépêche, le temps, affiché en haut de l'écran, est contre lui, et il doit reconstituer la figure indiquée en transparence au centre de l'écran.

DEVIOUS DESIGNS

preview sur AMIGA Editeur : IMAGE WORKS

Même quand il n'a pas les pieds sur terre, dans le bon sens, en plus, notre costard ambulant se permet de porter des blocs à bout de bras. Remarquez, il a pas tort, c'est le seul moyen d'arriver à bout des tableaux de Devious Designs.





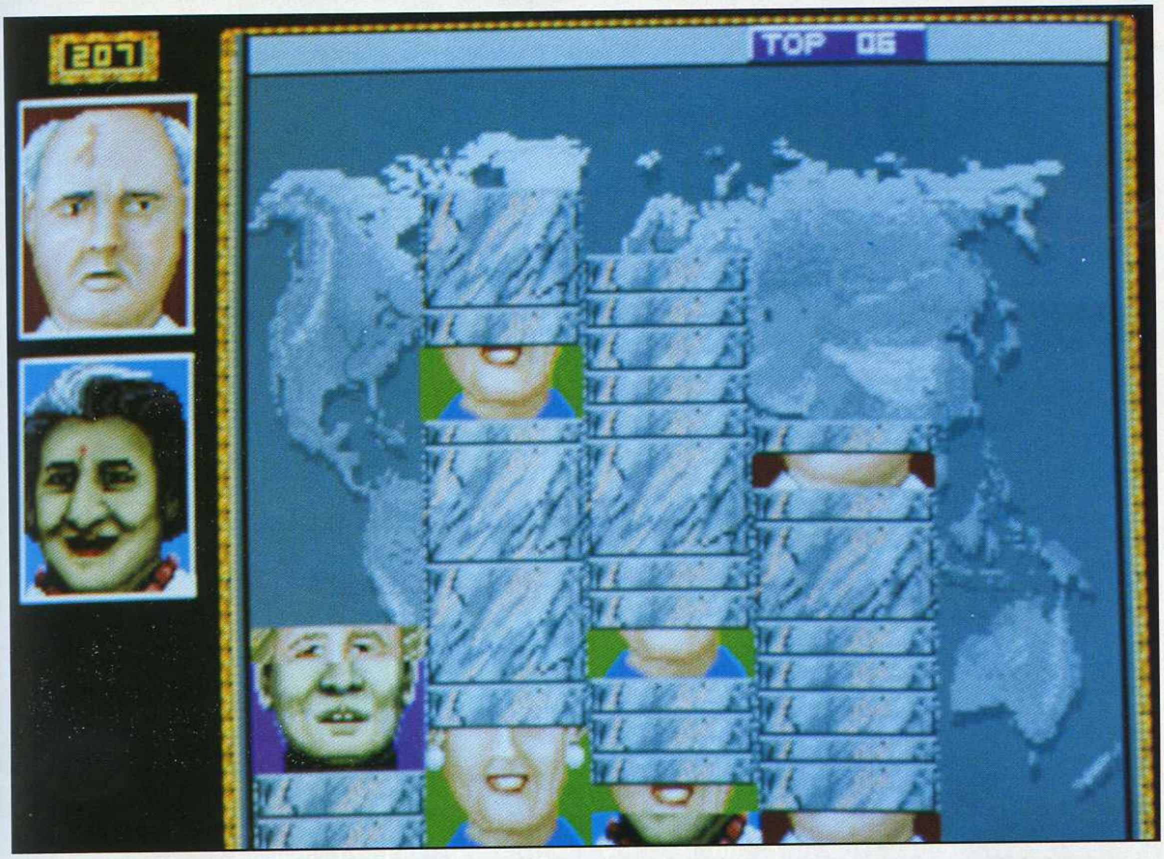
On va pas rigoler dans ce niveau. Entre le nuage qui souffle un peu partout, et le sorcier qui balance des tourbillons mortels, il va y avoir du boulot. D'autant plus que les pièces à ramener au centre sont éparpillées un peu partout, et que le temps est vraiment calculé au plus juste, vous n'avez pas le droit au moindre faux pas.

Le personnage au centre de l'action de Devious Designs a dû se prendre un sacré champ de force d'improbabilité pour se retrouver où il est en ce moment. Regardez, il est tout propre, nickel, en costard noir, chemise blanche, et le voilà les pieds dans la glace, avec un énorme bonhomme de neige qui lui en balance des boules, de neige. De plus, il doit transporter des blocs, les pousser, les lancer, afin de reconstituer une figure donnée. Comme si tout cela ne suffisait pas, des personnages apparaissent de temps en temps, et tirent de grosses boules de feu dans sa direction. C'est pas une vie. Le temps est limité, parce que sinon ça serait beaucoup moins rigolo, et pas assez difficile. Des options hétéroclites apparaissent un peu partout, et rapportent des points, des armes, ou donnent du temps supplémentaire.

Comme si ce monde n'était pas assez bizarre, il est aussi doté de quatre centres de gravité, un de chaque côté. Ainsi, notre petit personnage peut marcher sur toutes les faces des objets, du décor, avancer la tête en bas, et même sauter dans tous les sens. Ce mode de déplacement est un peu déroutant au début, mais on s'habitue.

Les graphismes de Devious Designs sont très simples, mais très mignons, très agréables. Le principe du jeu en lui-même est un casse-tête dans la série des pentominos, mais le jeu ne reste pas moins original, et surtout, très amusant.

Ce n'est qu'une preview pour le moment, il n'y a que trois niveaux, les décors et les problèmes à résoudre étant différents à chaque fois, mais la version finale sera, apparemment, un des meilleurs jeux de réflexion arcade des derniers mois. Devious Designs, Image Works preview sur Amiga, test le mois prochain.



FACES

preview sur PC Editeur : SPECTRUM HOLOBYTE







Faces, édité par Spectrum Holobyte et tournant sur PC en VGA 256 couleurs est, comme le dit la pub, le troisième volet de ...tris. C'est un genre de Tetr.., quoi. Comme d'habitude il s'agit pour le joueur d'assembler des machins qui tombent du plafond. Pas de pièces 3D mais le trombinoscope des grands de ce monde. Détail amusant, on reconnaît Gorby au passage. Question: les développeurs auront-ils le temps de remplacer ce dernier par Boris Eltsine? A moins qu'un nouveau putsch, d'ici là...

TEENAGE MUTANT HERO

REPORTAGE : DANY BOOLAUCK



On s'attendait à un grand show...nous avons eu droit à une petite manifestation un peu triste. On s'attendait à voir des grands stands Nintendo et Sega. Rien! Tous les éditeurs étaient là mais un bon nombre d'entre eux, parmi les plus importants étaient dans les suites d'hôtels! La principale raison vient des prix exorbitants pratiqués par EMAP, l'organisateur sur show, pour la location des stands. En outre, le CES devait être, au départ, une manifestation publique ce qui n'intéressait nullement les éditeurs, plus enclins à venir dans des shows professionnels. Se rendant compte de son erreur EMAP a voulu corriger le tir en déclarant, un peu trop tard, que le show serait exclusivement réservé aux professionnels. "Trop gourmand... L'avenir de ce show est compromis EMAP a tué la poule aux oeufs d'or !" C'est que m'ont confié certains éditeurs dans les couloirs du CES. Néanmoins, il y avait de quoi se mettre sous la dent, comme vous pouvez le constater dans ce dossier. Bonne lecture.

La coqueluche des Tortues Ninjas perdure! Le succès du premier jeu intitulé Teenage Mutant Hero Turtles Game a encouragé Mirrorsoft à adapter le coin-op de Konami sur micro. Difficile de dire pourquoi ces tortues mutantes ont un tel succès auprès des gamins. Ces derniers entrent en transe dès qu'ils voient les célèbres silhouettes vertes évoluer dans un dessin animé, au cinéma ou dans un jeu. J'ai même vu, lors du PCS (septembre 90) de Londres, des gamins qui fonçaient comme des malades vers une scène où dansaient les Tortues Ninjas. Ah mais, c'est qu'ils sont sympathiques ces bipèdes masqués, ils défendent les faibles, jouent les justiciers et mangent des pizzas. Il n'en faut pas plus pour en faire des vedettes! D'ailleurs un deuxième film est en préparation et les gadgets continuent de se vendre par milliers. Bref, la Turtlemania ne s'atténue aucunement. Mais revenons à nos moutons, ou plutôt nos tortues. Le coin-op est un hit dans les salles d'arcade, pas de raisons pour que cela ne marche pas sur micro si la conversion est bien faite. Programmé par l'équipe de Probe, Turtles II reprend fidèlement les phases de l'arcade. L'action se passe à New York où April O'Neil, la grande copine des Tortues Ninjas, se fait kidnapper dans un bâtiment en feu. L'une des Tortues (celle que vous avez choisi de personnifier) se lance à la poursuite des ravisseurs et doit sauver April. Après le sauvetage, les Tortues Ninjas doivent faire face au terrible duo de mauvais que sont BeBop et Rocksteady. Entretemps, Splinter se fait lui aussi enlever par

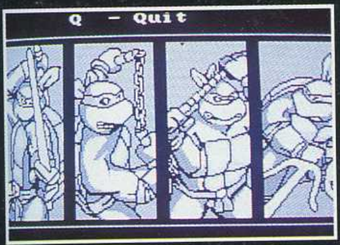
MIRRORSOFT



TURTLES-THE COIN-OP

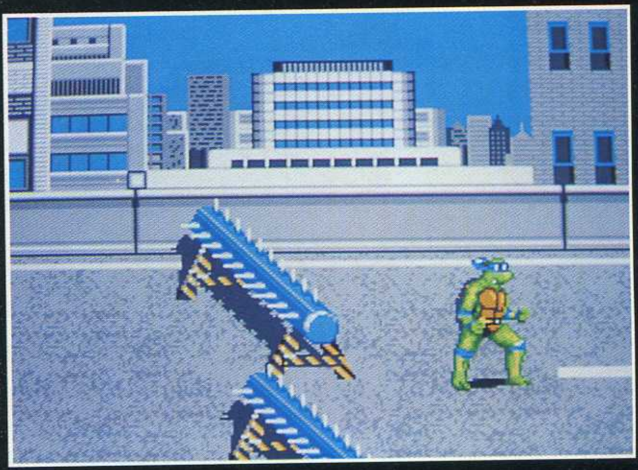








PRE VIEW



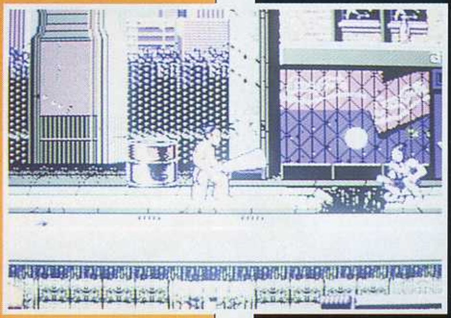


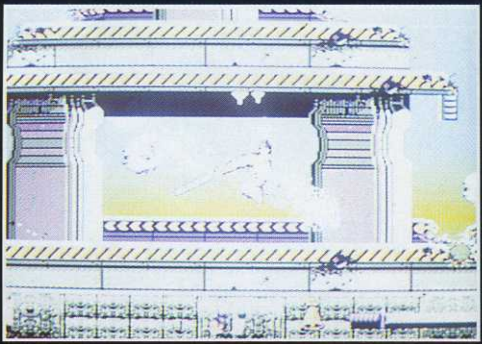
un renégat nommé Shredder. Le téméraire quatuor réagit aussitôt et se met en campagne pour démanteler le Foot Clan, la bande de Shredder. Ce deuxième sauvetage accompli, les Turtles ne prennent pas instant de répit, ils leur faut affronter l'abominable Shredder lui-même dans le Technodrome. Les différents niveaux du jeu vous transporteront dans les rues, les entrepôts, les égoûts et les toits de New York. Les Ninjas Turtles peuvent marcher, se baisser, sauter, donner des coups de poing ou manier leurs armes favorites. A noter qu'ils font toujours des sauts périlleux qui se terminent par un coup de pied. La préversion présentée au CES de Londres n'était pas jouable mais elle nous a permis de voir les graphismes des différents niveaux du jeu que nous avons le plaisir de vous présenter. J'ajoute que l'option jeu à deux est disponible. Je vous recommande fortement d'attendre le verdict de notre test sur la version finale avant de vous décider (dans un sens comme dans l'autre!). Turtles II sera-t-il un hit aussi explosif que Turtles I? C'est fort possible mais la compétition sera rude pour Noël car d'autres titres comme Hudson Hawk vont tenter de se faire une place au soleil. La sortie de ce type de jeu d'action sur micro pour Noël 92 sera un test très intéressant pour observer le comportement des consommateurs qui auront quelques problèmes de choix. La présence de la console sera vraisemblablement plus féroce cette année. Alors jeux d'action sur micro ou sur console? Une chose est sûre: si il y a de grosses méventes sur le jeu d'action (micro), ce sera peut-être la condamnation à mort de ce genre sur les bécanes à clavier. J'espère que ce ne sera pas le cas. Turtles II sortira sur PC, Amiga (voir photos), ST, CPC et Spectrum.

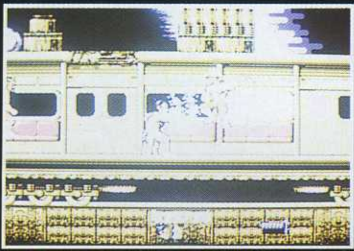
FIRST SAMURAI

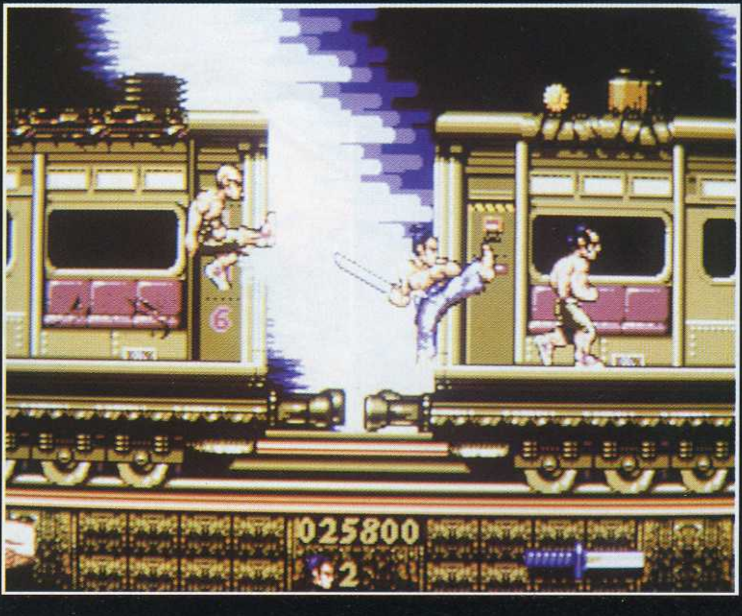
Samurai est un jeune élève épris des arts martiaux qu'il pratique et boit littéralement les paroles de son bien-aimé maître. Un bon jour, Demon King, un homme doué de pouvoirs magiques, tue le maître du jeune Samurai. Désireux de venger la mort de son professeur, Samurai se met à la recherche de Demon King et apprend que ce dernier s'est échappé dans le futur en l'an 2323, au Japon. Là, il crée une organisation criminelle qui devient très rapidement puissante. A l'aide de ses connaissances magiques, Samurai poursuit le Demon King. Il a pour objectif de ramener l'assassin à son lieu d'origine et effacer ainsi toute sa mauvaise influence dans le Japon du futur. Armé de son sabre magique, Samurai parcourt les différents niveaux du jeu où il affronte les hommes et autres monstres à la solde de Demon King. First Samurai ravira les amateurs d'arcade/aventure où les combats alternent avec les explorations des niveaux secrets et l'acquisition d'armes magiques. L'environnement sonore, original et agréable, est une des curiosités de ce jeu. Doté d'une excellente animation et des graphismes tout à fait corrects, First Samurai est un des jeux d'arcade/aventure à venir qui me séduit le plus sur micro avec Beast III. Comme d'habitude ce jugement est porté sur une préversion. Je vous recommande de lire le test de la version finale dans un des prochains Joystick avant de vous précipiter dans le magasin à la sortie du logiciel en novembre. Il est prévu sur ST, Amiga (voir photos), PC et C64.











dossier CES

RIDERS OF ROHAN

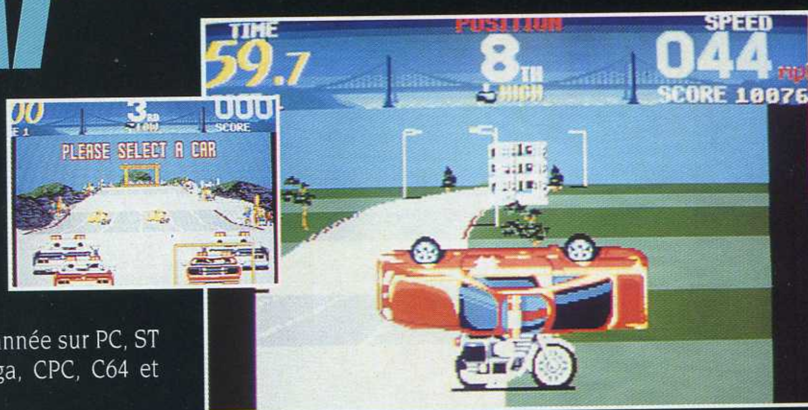
Inspiré de l'inégalable Lord of the Rings de Tolkien, Riders of Rohan vous permet de chevaucher aux côtés d'Aragorn, Legolas et Gimli. Le combat contre les forces des ténèbres fait rage et au milieu de ce tumulte vous devez aider notre légendaire trio à sauver les Hobbits qui ont été enlevés. Ce curieux mélange de jeu de rôle, action et stratégie vous plongera dans le monde fabuleux qu'a su créer Tolkien. Vous pourrez vous battre en duel contre les orcs, converser avec des personnages mythiques et vivre une palpitante aventure d'heroic-fantasy. Sortie prévue en octobre sur PC (voir photos). Des versions Amiga et ST sont prévues.





CISCO HEAT

Décidemment les courses de voitures vont déferler sur vos bécanes pendant cette fin d'année 91! Cisco Heat, un jeu d'arcade Jaleco vient d'être adapté sur micro. Ce jeu s'inspire de la course des voitures de police qui a lieu tous les ans dans les rues de San Francisco. Les rues de la ville ont été fidèlement reproduites et vous aurez le droit d'y circuler en dépassant les limites de vitesse. Les points forts de Cisco Heat seront, paraît-il, les graphismes en 3D et une fantastique vitesse d'animation. Sortie prévue vers la fin de cette année sur PC, ST (voir photos), Amiga, CPC, C64 et Spectrum.

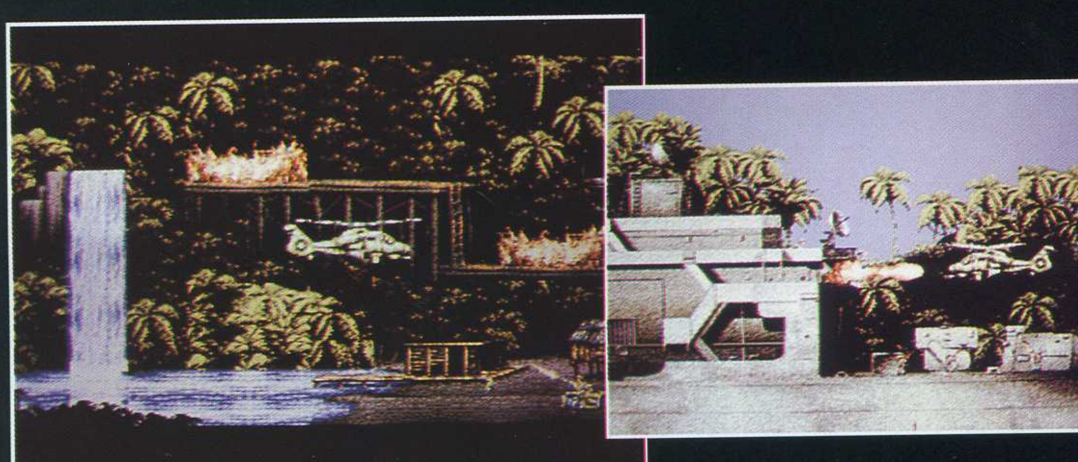


PREVIEW

APOCALYPSE

On croirait voir un remake de Choplifter mais il n'en est rien. Apocalypse est un jeu d'action qui a pour cadre le Vietnam. A bord de votre hélicoptère de combat, vous devez détruire l'ennemi et surtout sauver des prisonniers en les embarquant à bord.

Cinq niveaux sont à sécuriser dans ce jeu de stratégie qui a des allures de shoot'em up. Servi par des graphismes et une animation de très bonne qualité, Apocalypse sera certainement un titre qui va faire parler de lui à sa sortie en janvier 92. Prévu sur ST et Amiga.



LURE OF THE TEMPTRESS

Les auteurs de ce jeu d'aventure affirment sans rire que Lure Of the Temptress va dépasser en qualité les produits Sierra, Lucasfilm et Delphine. Le personnage principal de l'aventure évolue dans un monde où des événements se succèdent indépendamment des interactions du joueur. Chaque personnage du jeu vit sa propre vie. Autrement dit vous ne provoquez pas les événements comme dans les jeux d'aventure classiques, vous modifiez simplement leur dénouement. Vous y jouez le rôle d'un prince emprisonné par un dictateur qui répond au nom de Skorl. Déguisé en paysan, vous devez vous évader et tout mettre en œuvre pour neutraliser Skorl. Sortie prévue sur ST, Amiga (voir photos) et PC en 92.





SUZERAIN





Depuis qu'un météore a heurté la planète de Djin Da'ra, les forces du Mal règnent sur elle. Des témoins affirment avoir vu, après le passage du météore, un gros nuage noir audessus de leur ville qui a été totalement détruite.
Vous êtes un personnage doué de pouvoir mystiques auquel on fait appel pour mettre un terme à tous ces malheurs. Assisté de vos subalternes, deux Trekars, vous devez traquer toutes les forces du Mal et les éliminer. Un jeu d'arcade/aventure aux décors variés et étranges. Sortie prévue fin 91/début 92 sur Amiga (voir photos), ST et PC.

LEGEND

Ils ne changeront jamais leur scénario! Les forces maléfiques sont, une fois de plus, les responsables des malheurs d'un peuple. Seul un homme ayant accompli des hauts faits d'armes peut les aider à combattre les monstres envahisseurs. Mais ces exploits ne peuvent être réalisés que dans des donjons réputés pour leurs pièges mortels. C'est à vous qu'incombe cette lourde tâche, celle de devenir un héros. Programmé par Tag, les auteurs de Bloodwych, Legend est un jeu de rôle qui sera disponible sur PC, ST et Amiga en janvier 92.







... le mourant lui apprit que les cavaliers étaient la garde du mage Thardan et qu'ils recherchaient un homme nommé le "globe-trotteur".
Partez à la découverte d'un étrange univers, dans lequel un mage est assez puissant pour expédier quelqu'un d'un monde à l'autre. Poursuivit par les cavaliers de Thardan, vous vous lancez dans une aventure mystérieuse, avec un seul désir en tête, celui de rentrer chez vous !

- 9 donjons avec jusqu'à 7 niveaux, 4 villes ayant chacune leur propre atmosphère
- 3 mégabits de superbes graphismes, d'innombrables bruitages
- 32 classes de personnages, 11 races, plus de 200 sorts et potions magiques
- météo changeante et passage du jour à la nuit accompagné de graphismes et de bruitages
- plus de 80 personnages animés

RAINBOW ARTS - PPS - 150 Bd Haussmann 75008 PARIS - Tél (1) 45.62.01.02

SHADOW OF THE BEAST III

Il est beau! Je ne parle spécialement de ses graphismes qui ressemblent aux précédents Beasts mais de l'ensemble du jeu. Oui, bon, je n'ai vu qu'un niveau du jeu mais quel niveau! Beast I était un beat'em up trop simpliste,

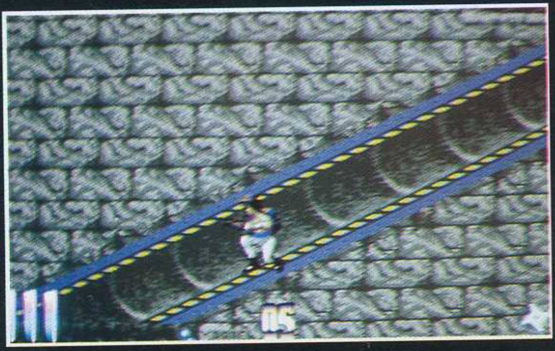








Beast II avait déjà un scénario un peu plus intéressant. Beast III, lui a visiblement bénéficié d'un concept plus encore plus élaboré. La partie beat'em up a été grandement réduite au bénéfice d'une suite d'obstacles et de pièges superbement agencés. Bref, dans Beast III, il faut être à la fois perspicace, rapide dans ses réactions et ses décisions. Le début du niveau (celle de la préversion) commence à l'extérieur d'un château que vous devez investir. Or, toute approche inconsidérée se solde par une pluie de boules de feu que les vigiles vous balancent par dessus les remparts du château. Vous découvrez un bélier, monté sur roues et bien protégé par un toit. Mais, hélas, il lui manque une roue. Trouvez la roue, poussez-la vers le bélier (elle se fixe automatiquement). Placez-vous entre les deux poutres du bélier et poussez le tout vers les portes. Une fois à l'intérieur, vous aurez à déjouer des dizaines de pièges, le plus spectaculaire étant celui où les caves du château se remplissent d'eau. Vous n'avez que quelques secondes pour trouver une échappatoire. Un titre Psygnosis très très prometteur. Sortie prévue fin 91/début 92 sur Amiga.



PRE VIEW



ANOTHER MOTOR BIKE RACE FROM PSYGNOSIS



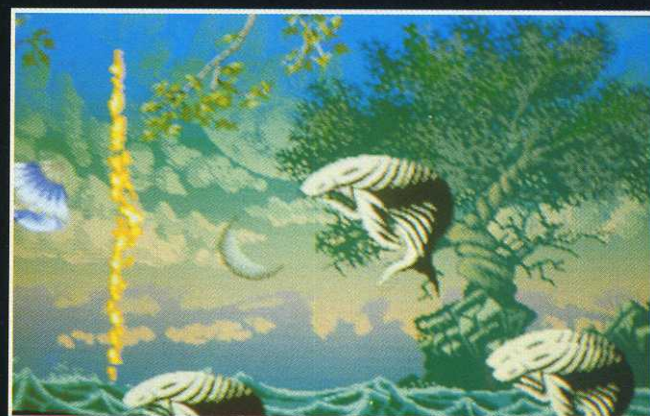
Alors là, carrément pas de titre ni de nom de code pour cet autre course de moto de Psygnosis. Mais stimulé par l'envie de vous montrer tout ce qui se fait dans le domaine du jeu, je vous le présente, juste pour que vous sachiez qu'il existe. Dans quelques mois il sera sur petit écran, en attendant, tout ce que je peux en dire c'est qu'il est programmé en 3D et possède une animation très fluide sur Amiga. La encore, nous vous donnerons de plus amples détails dans un des prochains numéros de Joystick.



AGONY

Encore un qu'on attend toujours! Il sortira probablement à la fin de cette année sur Amiga. Pour rappel, Agony est programmé par les auteurs de Unreal (Ubisoft). Ce shoot'em up aux graphismes somptueux vous fait traverser des décors variés infestés de monstres que vous dégommez grâce au tir puissant du volatile que vous contrôlez. Monstres variés, armes multiples, scrolling horizontal, Agony est un jeu d'action classique, dans l'ensemble. Les photos d'écrans sont celles de la version Amiga.





MOTORBIKE RACE

Le titre n'est que provisoire. Peu de choses à dire sur cette course de moto puisqu'elle n'est encore qu'au stade initial de dévelopement. Mais comme ça bouge bien et que c'est beau, on vous le présente. Motor Bike Race fait penser à Super Hang On, ce qui est une comparaison élogieuse. Le jeu proposera plusieurs circuits et vraisemblablement un championnat. Sortie prévue en 92. Les photos d'écrans sont celle de la version Amiga. Nous reviendrons prochainement sur ce jeu avec plus de détails.



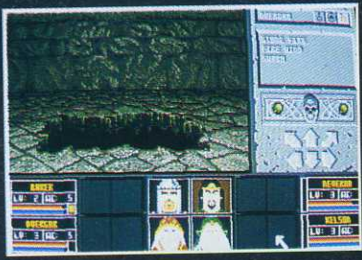




BLACK CRYPT

Avant de commencer la lecture de cette article je suppose que les amateurs de jeux de rôle ont certainement fait trois bonds en regardant les photos d'écrans de Black Crypt. Oui, il s'agit d'un jeu à la Dungeon Master et je ne vais vraisemblablement pas vous étonner en disant que j'ai complétement craqué en voyant la démo jouable au CES de Londres. Certes, ce premier jugement est porté sur une préversion volontairement bridée. Mais connaissant les critères de qualité qu'exige Electronic Arts et les grandes qualités de jeu que laisse entrevoir la préversion, on peut s'attendre à ce que Black Crypt soit un soft démentiel! L'énorme succès de Dungeon Master, indétronable





précurseur de ce type de jeu, a ouvert la voie à d'autres développeurs qui ont aussitôt tenté d'exploiter le filon. Hormis Captive, aucun simili Dungeon Master n'a pu rivaliser avec l'original. Il y a également Eye of the Beholder sur PC qui est superbement réalisé, mais la facilité avec laquelle on le termine trahit la légèreté de son scénario. Black Crypt arrive donc à point, avec Eye of the Beholder II, pour soulager les fanas en manque de sensations fortes. L'histoire de Black Crypt est hyper-classique. A une époque très lointaine, celle où les pieds des mages, sorciers et autres personnages mystiques, foulent encore le sol terrestre, vit Estoroth, le Seigneur Noir. Il n'a pas son égal dans la pratique de la magie noire et règne sur le monde par la terreur. Afin de le bannir à jamais de la Terre, quatre puissants mages, les Gardiens, combinent leurs pouvoirs et affrontent le sorcier. Le combat mystique se termine en faveur des Gardiens qui payent fort cher leur victoire car ils perdent leurs talismans et, par la même occasion, leurs pouvoirs. Les années passent sans l'ombre d'un maléfice jusqu'au jour où des monstres et des forces démoniaques surgissent du néant. Les terres deviennent stériles, les puits et les fontaines se tarissent et les épidémies se succèdent. La cruauté de ces méfaits ne laisse aucun doute, Estoroth est de retour. Quatre aventuriers, expérimentés et audacieux, décident de se mettre à la recherche de Estoroth et de le détruire. Mais avant





ELECTRONIC ARTS





PREVIEW



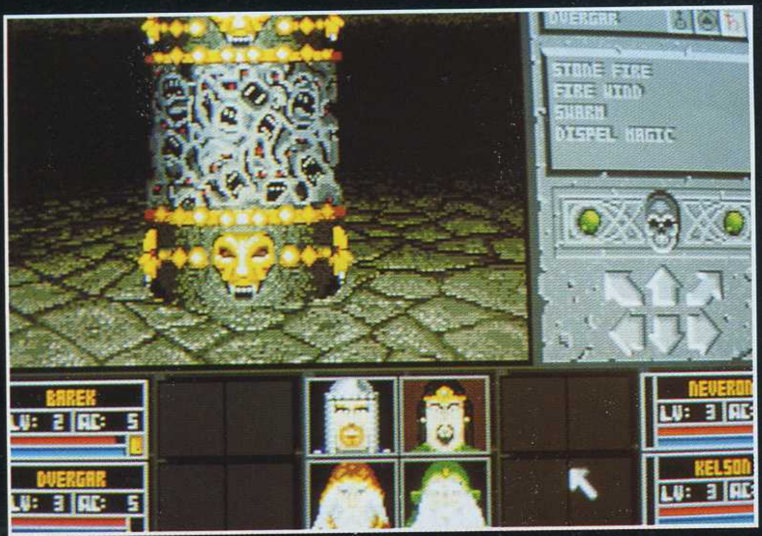
d'en arriver là, ils doivent retrouver les talismans magiques des Gardiens, seuls objets, capables de les aider dans leur combat contre le Seigneur Noir. Voilà pour le scénario, quant aux caractéristiques de Black Crypt, ils sont, on ne peut, plus alléchants. Tenez vous bien, l'ensemble du jeu ne comporte pas moins de douze donjons inter-connectés. La taille de chaque donjon sera, parait-il, aussi grande (si ce n'est plus) que Dungeon Master. A noter qu'il n'y aura pas de séquence "wilderness" dans le jeu. Tout comme Dungeon Master, une partie se déroule en temps réel. Ce qui veut dire qu'indépendamment de vos actions, les occupants des donjons sont autonomes et se déplacent où bon leur semble. Plus concrètement, vous pouvez très bien vous faire attaquer dans le dos alors que vous tentez de lire une message inscrit sur un mur. Pas question non plus d'aller se préparer un sandwich sans pauser le jeu, vous risquez, au retour, de voir vos aventuriers taillés en pièces par un monstre. En effet, ils sont capables de sentir la présence des ennemis (les aventuriers) et de venir les attaquer. Bref, les donjons sont réellement vivants! La création des personnages s'inspire également de Dungeon Master et les classes disponibles sont limitées







au guerrier, au mage, au druide et au clerc. Chaque groupe comporte, au maximum, quatre aventuriers avec la formation classique, les mages derrière et les hommes d'armes à l'avant. Naturellement, vous avez la possibilité de changer la position de chaque aventurier. Dans Black Crypt, on retrouve avec plaisir le système de jeu à la Dungeon Master qui autorise diverses manipulations d'objets ainsi que toutes les actions d'attaque, lancements de sorts etc. A l'écran, on note la vue du donjon, les visages de quatre personnages et les renseignements les concernant tels que le niveau, la classe d'arme, le nom etc. La partie supérieure droite de l'écran affiche les sorts que peuvent lancer l'un des magiciens. Le joueur peut connaitre l'identité de celui dont les sorts sont affichés grâce au nom du personnage et aux trois runes (toujours en haut, à droite de l'écran) représentant chacune une profession. La rune du magicien actif est rouge (pour voir les sorts d'un autre mage, il suffit de cliquer sur sa rune). Notez également les barres horizontales, placées sous les noms de chaque personnage. Les barres rouges indiquent les points de vie, les bleus représentent, semble-t-il, l'état de fatigue des personnages. La barre verticale placé à gauche de ces cases, s'active quant le personnage est sous l'effet d'un sort magique. Par exemple, en lançant un sort de protection sur un personnage, "sa colonne" devient rouge/orange, couleur qui disparaît progressivement au fur et à mesure que l'effet magique s'estompe. Les deux cases noires représentent les mains de chaque personnage. Seuls les armes ou les objets placés dans la main droite sont actifs. Une exception: le guerrier peut prendre une arme dans chaque mains et frapper deux fois. Pour attaquer, il suffit de cliquer sur le visage du personnage, les coups pris par vos hommes se voient par l'apparition d'une tête de mort à la place de leurs visages. Les coups portés à l'ennemi se vérifient sur l'icône de l'arme utilisée. On y voit apparaître des chiffres correspondant au nombre de points vie perdus par le monstre. Le lancement de sorts s'effectue en cliquant sur un des noms affichés à droite de l'écran (ex: cure wounds qui signifie guérir les blessures). A propos des sorts magiques, chaque magicien possède un livre des sorts propre à sa classe. Il doit mémoriser les sorts avant de pouvoir les utiliser. La méthode est simple, vous cliquez sur le livre des sorts du personnage de votre choix qui s'ouvre automatiquement affichant ainsi la liste des sorts disponibles (variable selon la profession et le niveau du personnage.) Un deuxième cliquage sur le nom du sort et ce dernier se transforme en runes! Et voilà, le sort est mémorisé, prêt à être lancé. Vous pouvez sélectionner plusieurs fois le même sort mais sachez qu'il se passe une ou deux minutes avant que les runes redeviennent lisibles et que le sort soit de nouveau mémorisable. Chaque sort utilisé produit un effet visuel très particulier qui vous informe sur ses propriétés. Par exemple, le "stone fire" est un sort qui propage des langues de feu





ELECTRONIC ARTS



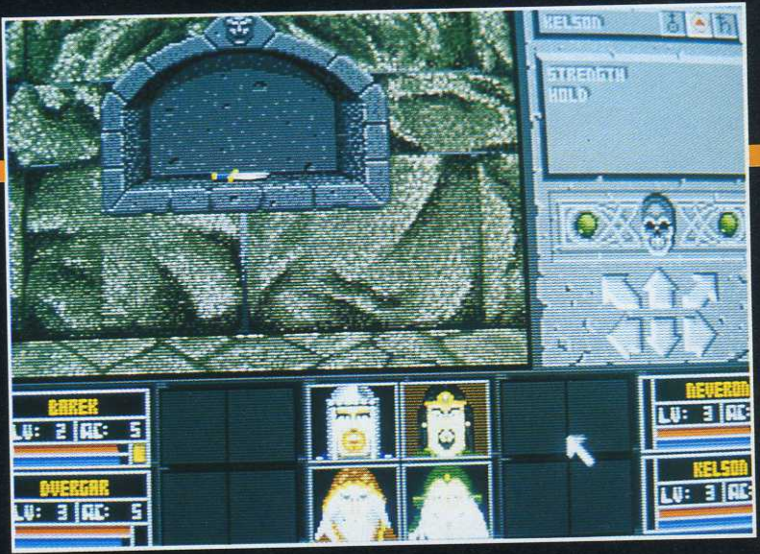




sur le sol. C'est relativement peu efficace contre un monstre qui se déplace sur le plafond! A l'opposé, le sort "swarm" qui lance des guêpes sur l'ennemi ne sert à rien sur un rampant. L'équipement des personnages est très complet. On peut accoutrer un personnage avec des vêtements et lui enfiler, par dessus, une armure. Enfin, il est également possible d'utiliser des bagues, des pendentifs, des ceintures, des bottes et des couvre-chefs. Dans la préversion, il est impossible de lancer des objets mais les responsables d'Electronic Arts m'ont assuré que cette action sera possible dans la version finale. Pendant mon exploration du donjon de la démo, j'ai retrouvé tout les automatismes de Dungeon Master. Faire manger et dormir mes aventuriers, chercher des objets (magiques ou non), les passages secrets et combattre les monstres. Fait intéressant, on peut faire dormir trois aventuriers pendant que le quatrième monte la garde! On retrouve les escaliers, les portes et les passages invisibles. Les graphismes de Black Crypt sont magnifiques, tout









PRE VIEW

est superbement détaillé, on s'y croirait! Je n'ai rencontré que trois types de monstres dans la préversion (les auteurs n'ont pas voulu tout dévoiler). J'ai constaté qu'ils se déplacent plus rapidement. Autre fait marquant, l'excellente qualité des bruitages des portes, de vos pas, ceux des monstres. Par exemple, quand un monstre s'éloigne, le bruit de ses pas s'estompe progressivement. Parfois, on entend distinctement des bruits derrière une porte! Autre trouvaille, les barrières magiques aux couleurs changeantes qu'on peut faire disparaître avec un sort nommé "Dispel Magic". Je n'ai trouvé qu'un objet magique dans ce mini-donjon de démonstration: un cor qui, utilisé par un magicien redonne tous les points de vie aux aventuriers. Voilà, je vous ai, à peu près, tout dit sur ce que j'ai vu. Cette préversion n'est, parait-il, qu'un léger avant-goût de ce que sera la version finale. Pour ma part, je suis déjà conquis et j'espère que la version finale ne me décevra pas. Sortie sur Amiga en Décembre. Black Crypt ne tournera qu'avec 1 M° de ram.

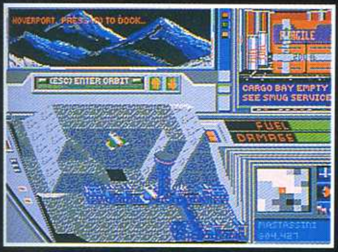


ELECTRONIC ARTS

HARD NOVA



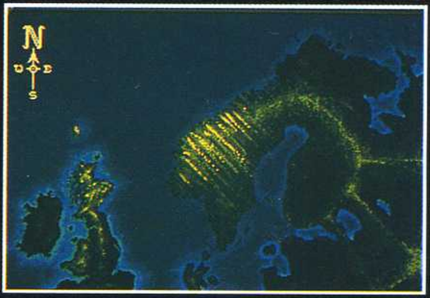
Déjà disponible sur PC, Hard Nova vient d'être adapté sur ST et Amiga. Dans ce jeu de rôle spatial, le joueur incarne un mercenaire



nommé Nova. Victime d'un accident l'équipage de Nova est entièrement décimé, à l'exception de son navigateur A'kri Janr. Vous devez enrôler un nouvel équipage et l'entraîner. Mais cette tâche achevé, d'autres missions sont à remplir en visitant des planètes où règne l'anarchie. Toute la saga se résume en voyages dans l'espace, visites des planètes, rencontres avec des personnages dans les villes, combats etc. Sortie prévue en Octobre sous le label Electronic Arts (photos d'écrans de la version Amiga).



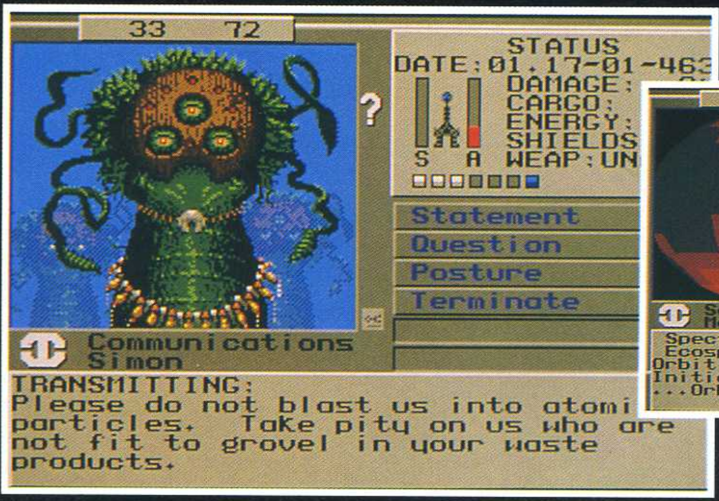
POWERMONGER : THE WORLD WAR 1



Premier Data disk du fameux Powermonger, dans lequel le joueur lutte pour le pouvoir en partant à la conquête de nouveaux territoires grâce à la mise sur pied d'une armée. Les règles restent identiques à celles de l'original mais le décor change. Dans le scénario de la première Guerre Mondiale, vous contrôlez des usines, des avions, des tanks et des soldats armés de fusils. Sortie prévue sur ST et Amiga en Décembre sous le label Electronic Arts. (photo d'écran de la version amiga).

STARFLIGHT II

La plus belle des sagas de l'espace continue! Les Spemins, ces aliens peureux du premier épisode, ont trouvé une nouvelle arme mortelle et un nouveau carburant. Vous avez pour mission de découvrir leurs secrets avant l'irréparable. Le jeu comporte cinq cent planètes visitables et trente différents types d'extraterrestres à rencontrer. Le système de jeu est quasiment identique à celui de Starflight I. Sortie prévue sur Amiga en Octobre (sous le label Electronics Arts). Déjà disponible sur PC.



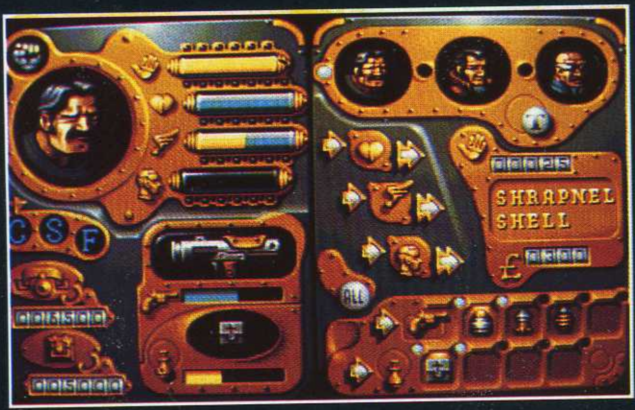


THE CHAOS ENGINE

REPORTAGE : DANY BOOLAUCK

Déjà présenté en news (voir Joystick n°18, page 17), The Chaos Engine sera le prochain gros titre de Renegade, le label des célèbres Bitmap Brothers. Le Baron Fortesque, un savant fou de l'ère victorienne, crée une machine diabolique qui déstabilise l'espace et le temps. Le joueur (ou les joueurs) a pour objectif d'investir le manoir du savant et de détruire le Chaos Engine. Cette dernière production des Bitmap Bros est un savant mélange de jeu de rôle, d'aventure et de d'action. Le jeu, doté d'une vue aérienne et d'un scrolling multi-directionnel, autorise les parties en solo ou en mode multi-joueurs (trois au total). En début de partie, vous devez sélectionner trois aventuriers à partir d'une liste comportant six personnages. Chacun de ses personnages possède sa propre personnalité et ses propres armes. Dans un bon groupe, les aptitudes de chaque aventurier doivent se compléter. Divisé en quatre principaux niveaux, Chaos Engine, regorgent de monstres qui attaquent vos personnages (conséquence de la distorsion espace-temps). Dans chaque niveau, vous devez activer des modules d'énergie qui donnent accès aux niveaux suivants. Au cours de l'exploration vous pouvez récupérer des bonus et des armes. Techniquement, Chaos est une merveille, l'animation est excellente et les graphismes sont aussi beaux que ceux de Speedball 2. Je ne vous dirai qu'une chose: La version ST (voir photos) ressemble à un beau jeu sur Amiga! A noter que Chaos Engine est jouable à trois sur le même ordinateur. En solo, les autres personnages sont gérés par l'ordinateur. La version Amiga sera en 32 couleurs. Sortie en janvier sur Amiga et ST et en mars sur PC.







dossier CES



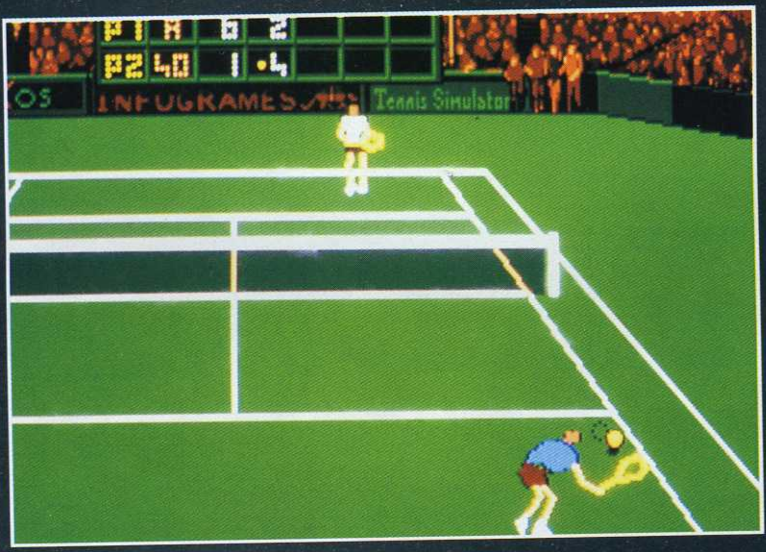
MEGA lo MANIA ™
UN JEU DE DIPLOMATIE ET DE GUERRE !
Toute civilisation nécessite un Dieu pour la diriger.
Vous aurez la possibilité de réaliser votre rêve de puissance et d'immortalité au moins une fois dans votre vie en jouant à MEGA-lo-MANIA. Votre lieu d'action sera une planète au dessus de l'univers.
Votre peuple devra traverser plusieurs époques en commençant par la préhistoire et en terminant en l'an 2000.
Vous devrez mener une guerre sanglante mais constructive pour gagner le contrôle de la planète.
Ce jeu étonnant s'appelle
MEGA lo MANIA
NOUVEAU !
Le jeu contient des voix digitalisées en français
Distribué par
UBI SOFT
8/10 Rue de Valmy
93100 MONTREUIL SOUS BOIS
Tel : (1) 48.57.65.52
Présenté à Micro & Co
MEGA lo MANIA
MEGA lo MANIA
MEGA lo MANIA
ST
et
AMIGA
Version Française !
Photos d'écran sur ST et AMIGA
3615 UBI
IMAGE WORKS
Sensible SOFTWARE
© 1991 SENSIBLE SOFTWARE
Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente
IMAGE WORKS, IRWIN HOUSE, 118 SOUTHWARK STREET, LONDON SE1 0SW TELEPHONE: 071 928 1454 FAX: 071 583 3494

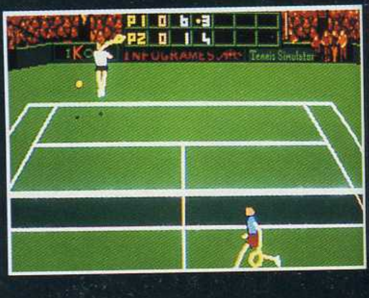
ADVANTAGE TENNIS

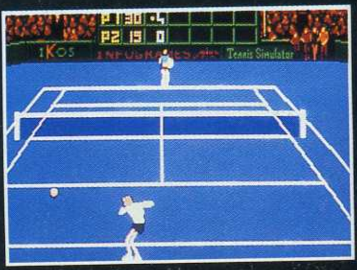
REPORTAGE : DANY BOOLAUCK

Conçu exclusivement, au départ, pour une sortie sur console, Advantage Tennis et également commercialisé sur micro. Cette simulation est présentée par Infogrames comme étant une des plus complètes et réalistes sur le marché. L'interface de jeu se veut très conviviale et offre une variété de coups assez étonnante (y compris le smash de revers et le plongeon!). A l'instar de Tie Break de Star Byte, l'ordinateur peut gérer (optionnel) les déplacements de votre joueur. Vous pouvez également déterminer les caractéristiques du joueur, ses points forts et ses coups favoris. A vous d'en faire, selon votre tempérament, un attaquant ou un défenseur. Advantage Tennis vous propose trois types de jeu: L'entraînement, le grand Chelem et l'exhibition. Les matches se déroulent, au choix, sur les trois surfaces habituelles, c'est-à-dire, la terre battue, le gazon et le synthétique. L'option entraînement vous permet de vous familiariser avec les différents coups et, par la suite, les maîtriser. Le grand Chelem vous place dans la course au titre de vainqueur des trois grands tournois mondiaux que sont l'Open d'Australie, Roland Garros et Flushing Meadows. Dans ce cas, une comptabilisation des points ATP est gérée par l'ordinateur. Les autres options intéressantes concernent la sauvegarde des caractéristiques de votre joueur, le mode "replay" au ralenti et la possibilité de changer les angles de vue. Jouable en solitaire ou à deux Advantage Tennis devrait déjà être disponible sur PC. Les versions ST et Amiga sont prévues pour la fin de cette année.

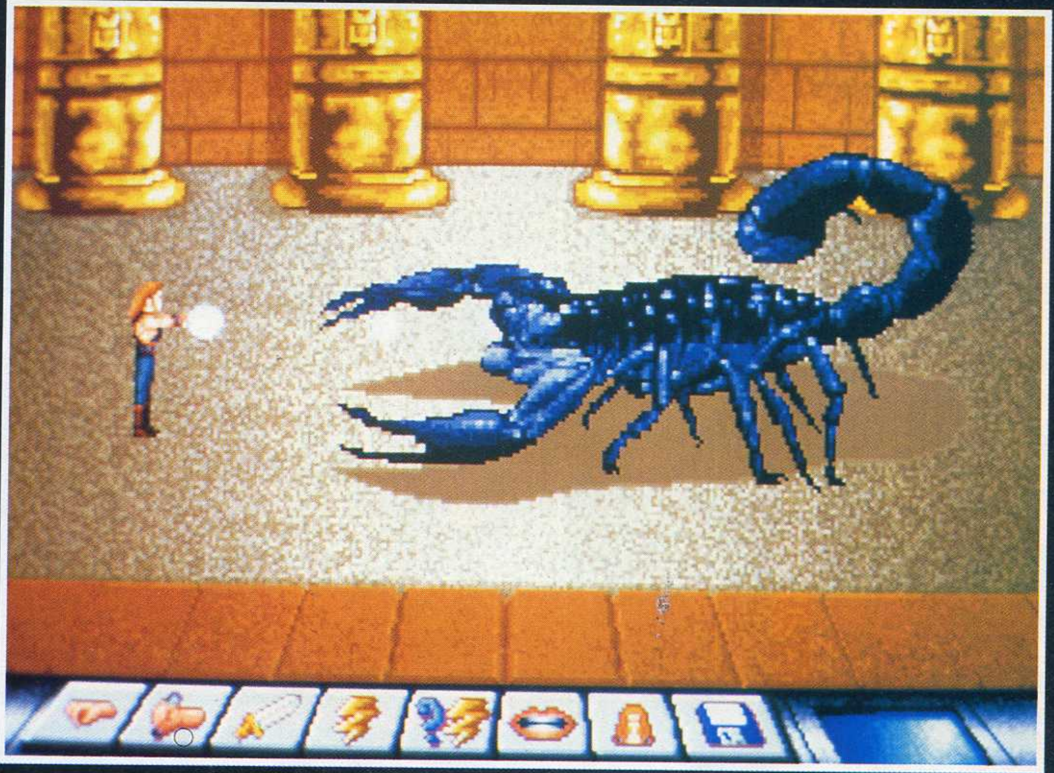




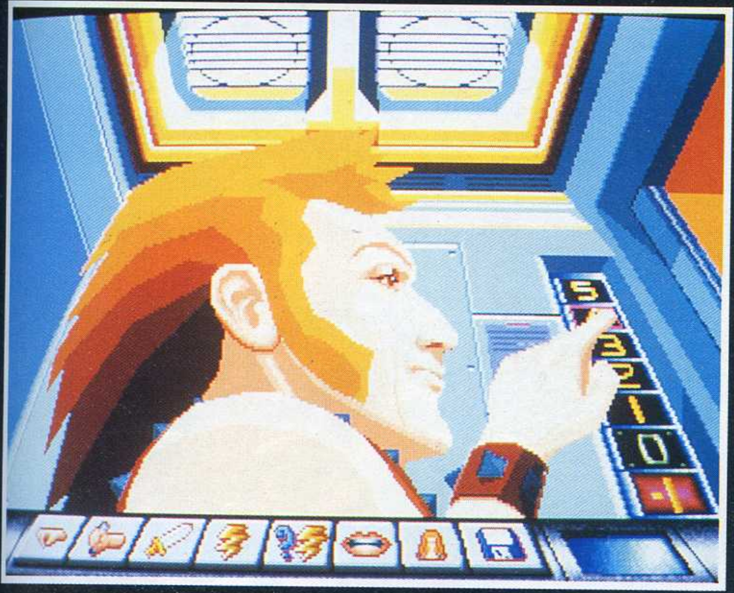


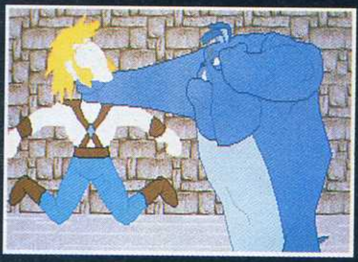


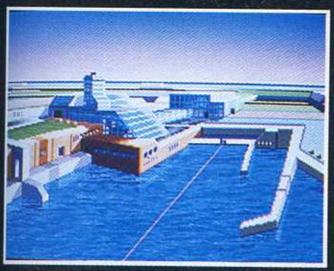
ETERNAM



Premier volet d'une grande saga, Eternam est un jeu d'aventure graphique (animé et en 3D), programmé en 256 couleurs sur PC. Le monde d'Eternam est gigantesque, il est même encore plus vaste que le monde de Drakkhen, c'est vous dire! Le héros est un agent de l'ASU (Agence de Sécurité Universelle). Il reçoit un message de ses supérieurs dont la teneur frappe singulièrement l'attention par sa brièveté. Vous êtes envoyé en mission dans l'Archipel. Il s'y passe paraît-il des choses bizarres. Quoi? On n'en sait rien. Où faut-il chercher? Pas un indice ne vous est communiqué. Ça promet! L'Archipel est un lieu peu avenant. Est-ce dû à son isolement, aux mystères qui planent comme des vautours sur les îles? On n'en sait rien. Et c'est livré à lui-même, sans fil conducteur, que le joueur doit démarrer ce jeu d'aventure qui le mènera d'une intrigue à l'autre. Vous devrez établir les relations (si il y en a) qui existent entre les différents événements et tirer au clair toute l'affaire. Votre enquête vous fera parcourir toutes les îles de l'Archipel qui sont curieusement dotées de civilisations très diverses. Par exemple, l'île Egypta semble s'être arrêtée au temps des pharaons. Par contre, l'île Technika possède une civilisation très avancée d'où son nom évocateur. Vous voulez vraiment savoir qui ne tourne pas rond sur l'Archipel? Allez, je vais quand même vous donner un indice sur le but du jeu: une main maléfique veut s'abattre sur les îles. Cela vous avance-t-il à quelque chose? Non? Moi non plus! Entièrement gérable à la souris, Eternam sera disponible sur PC en décembre (label Infogrames). Une version Amiga est prévue.







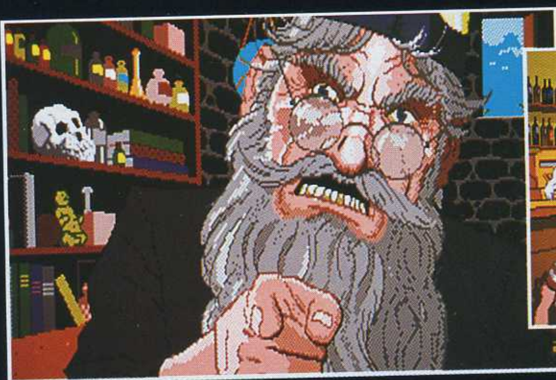


PREVIEW

SPELLCASTING 201 :

THE SORCERER'S APPLIANCE

Ernie Eaglebeak, le héros de Spellcasting 101: Sorcerer's Get All the Girls nous revient dans une aventure tout aussi drôle et loufoque que la précédente. Cette fois-ci Ernie veut absolument devenir membre d'une confrérie. Pour y parvenir, il doit réussir une série d'épreuves. Par exemple, il doit coller une paire de moustaches sur la statue placée au sommet d'une tour de Sorcerer University. Après plusieurs tentatives infructueuses, Ernie se rend compte qu'il ne peut réussir sans une aide quelconque. Or, personne ne lui tend une main salvatrice. Une alternative pour notre sorcier, créer une personne, une femme plus exactement pour l'aider! Grâce à l'aide d'Eve (c'est le nom de sa créature), il pourra explorer tous corridors, tunnels et autres passages secrets de Sorcerer University afin d'y trouver des indices et de nouveaux sorts. Sortie prévue sur PC en octobre.

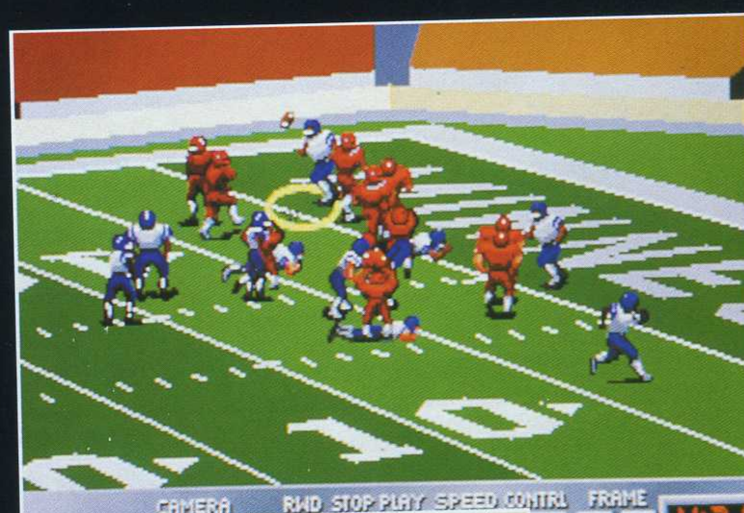




MIKE DITKA ULTIMATE FOOTBALL



Du sport en chambre avec cette simulation sportive! Mike Ditka Ultimate Football va vous donner l'occasion de perfectionner vos tactiques d'attaque et de défense en matière de football américain. Trois modes de jeu vous sont proposés: être le coach de l'équipe, participer aux matches en tant que joueur ou faire les deux. L'innovation de cette simulation réside dans la possibilité de suivre les actions dans pratiquement tous les angles de vue. C'est sur PC, c'est en 256 couleurs et ça devrait déjà être disponible en France. Voilà, je n'ai plus rien à ajouter.



ACCOLADE™

ELVIRA II : JAWS OF CERBERUS

PREVIEW

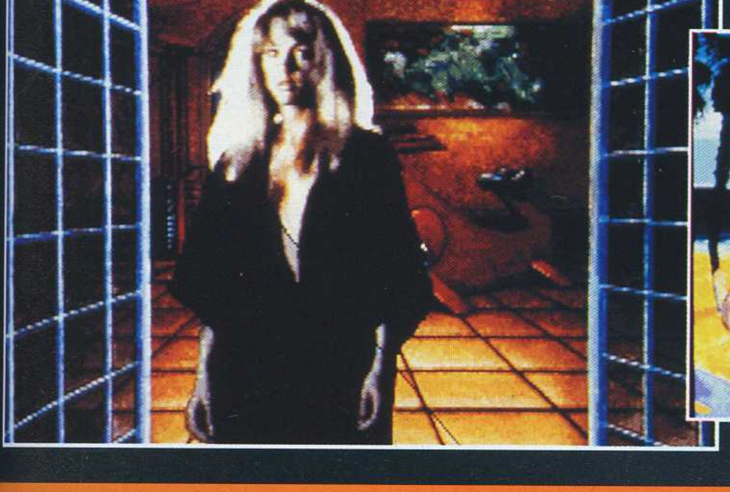
Déjà présenté en preview dans le dossier sur le CES de Chicago, Elvira II, le jeu de rôle, était également en démonstration sur le stand d'Accolade. Pour rappel, le scénario est axé sur la disparition d'Elvira dans les locaux de Black Widow Productions, une compagnie cinématographique. En effet, pendant une pause entre deux prises de vue, l'équipe de tournage s'aperçoit qu'Elvira, la vedette, a disparu! L'instant d'après, une image fantomatique d'Elvira apparaît. Cette dernière lance un appel à l'aide: elle vient d'être enlevée par Cerbère, le gardien des portes de l'enfer qui a réussi à se matérialiser dans notre dimension. Puis, soudainement l'image disparaît, laissant à sa place un livre de sorts magiques. Le joueur a pour mission de retrouver Elvira et la tirer des griffes du monstre qui a plus de vingt mètres de haut et possède trois têtes! La sortie de ce jeu de rôle est prévue pour cet automne sur PC et Amiga.





LES MANLEY IN : LOST IN L.A.

Dévoilé au CES de Chicago (voir Joystick n°18), Les Manley in: Lost in L.A. est la suite du jeu d'aventure intitulé Search for the King. Il s'agit d'une aventure satirique sur le mode de vie californien. L'histoire débute par une conversation téléphonique entre Les Manley et son grand copain Helmut Bean qui n'est autre que le plus petit homme du monde! Curiosité de cirque et de foire à ses débuts, Helmut tire ingénieusement parti du caractère unique de sa taille et devient une star vivante à Hollywood. Grand seigneur dans la gloire et le succès, Helmut invite son vieil ami Les à venir passer quelques jours chez lui. Hélas, Helmut se fait kidnapper! Vous devez aider Les Manley dans sa chasse aux kidnappeurs. Lost in L.A. est servi par des images digitalisées et animées (comme dans Heart of China). Sortie prévue cet automne sur PC.



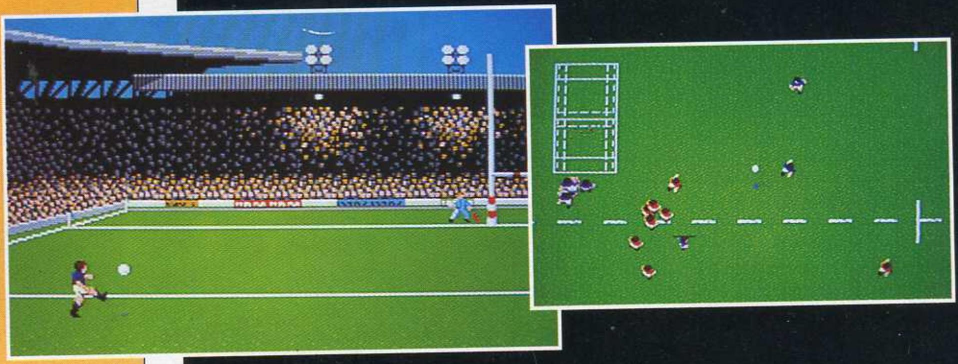


SUPER SPACE INVADERS



Sous ce titre se cachent quelques grands titres, des "oldies" du genre Phoenix, Gorf et Galaxians. Ces classiques ont été remis au goût du jour et c'est l'occasion pour les fans en culottes courtes de découvrir les premiers amours des vétérans du joystick. Sortie prévue en octobre sur PC, ST, Amiga (voir photos) et Spectrum.

RUGBY THE WORLD CUP



Selon le communiqué de presse, Rugby: The World Cup est au rugby ce que Kick Off est au football. Véritable simulation du rugby à 15, ce logiciel comporte toutes les phases essentielles d'un bon match. Son point fort réside dans sa bonne animation et son excellente jouabilité. Ce concurrent potentiel de World Class Rugby sera disponible en octobre sur ST et Amiga (voir photos). Il est, bien entendu, jouable à deux.

PITFIGHTER



Tout comme le coin-op, Pitfighter, version micro, utilise des images digitalisées. Sauvage, ce jeu d'action, où les combats ne sont régits par aucune règle et où la brutalité est récompensée! Vous choississez votre combattant parmi trois champions ayant chacun une spécialité propre, le kick boxing, le karaté et le catch. Votre but: battre tous vos adversaires avant de rencontrer Ultimate Warrior, le plus moche de tous. L'option deux joueurs sera disponible. Sortie prévue en novembre sur PC, Amiga (voir photos) et ST.

DOMARK

PREVIEW


CIOCHETTI

EYE OF THE BEHOLDER II

IL EST PLUS GRAND, PLUS BEAU QUE EYE OF THE BEHOLDER I! LEGEND OF DARK MOON (EYE OF THE BEHOLDER II) SERA PROBABLEMENT L'UN DES PLUS GROS TITRES DE CETTE FIN D'ANNEE SUR PC. CETTE FOIS-CI, LE DANGER VIENT D'UN TEMPLE, REPAIRE D'UNE ARMEE DE MONSTRES. QUI EST LEUR MENEUR? POURQUOI MENACE-T-IL LA CITE DE WATERDEEP? A VOUS DE DEVOILER CE MYSTERE QUI PLANE SUR LES FORGOTTENS REALMS. UN JEU SSI/TSR EN 256 COULEURS SUR PC ET 32 COULEURS SUR AMIGA.

Le jeu de rôle est à l'honneur dans ce numéro de Joystick. C'est à croire que tous les éditeurs se sont concertés! A vrai dire, cette avalanche de jeux de rôles n'est pas un hasard. Le jeu d'action pur est devenu la chasse gardée des consoles. Les éditeurs réservent, de ce fait, les logiciels les plus sophistiqués pour la micro. Les jeux de rôle, les jeux d'aventures et les jeux d'action/stratégie sont des produits qui, correctement réalisés, deviennent invariablement des hits. Il y a quatre règles d'or à respecter pour réussir un bon jeu de rôle sur micro. Le premier, le plus important, concerne le potentiel ludique du jeu qui s'appuie sur les possibilités interactives et la durée de vie qu'offre le produit. La qualité des graphismes (qui doivent être animés) est devenue, depuis Dungeon Master, un must. L'environnement sonore joue un rôle de plus en plus important du fait que les bruitages sont un élément très actif du jeu. Ils fournissent des renseignements parfois vitaux au joueur. Le bruit que fait un monstre embusqué derrière une porte est un exemple parfait. Enfin, la quatrième règle se rapporte au système de jeu dont l'ergonomie doit être irréprochable. Toutes ces règles sont les paramètres indispensables à la création de ce que le joueur recherche avant tout dans ce type de jeu: une ambiance. Les fêlés

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

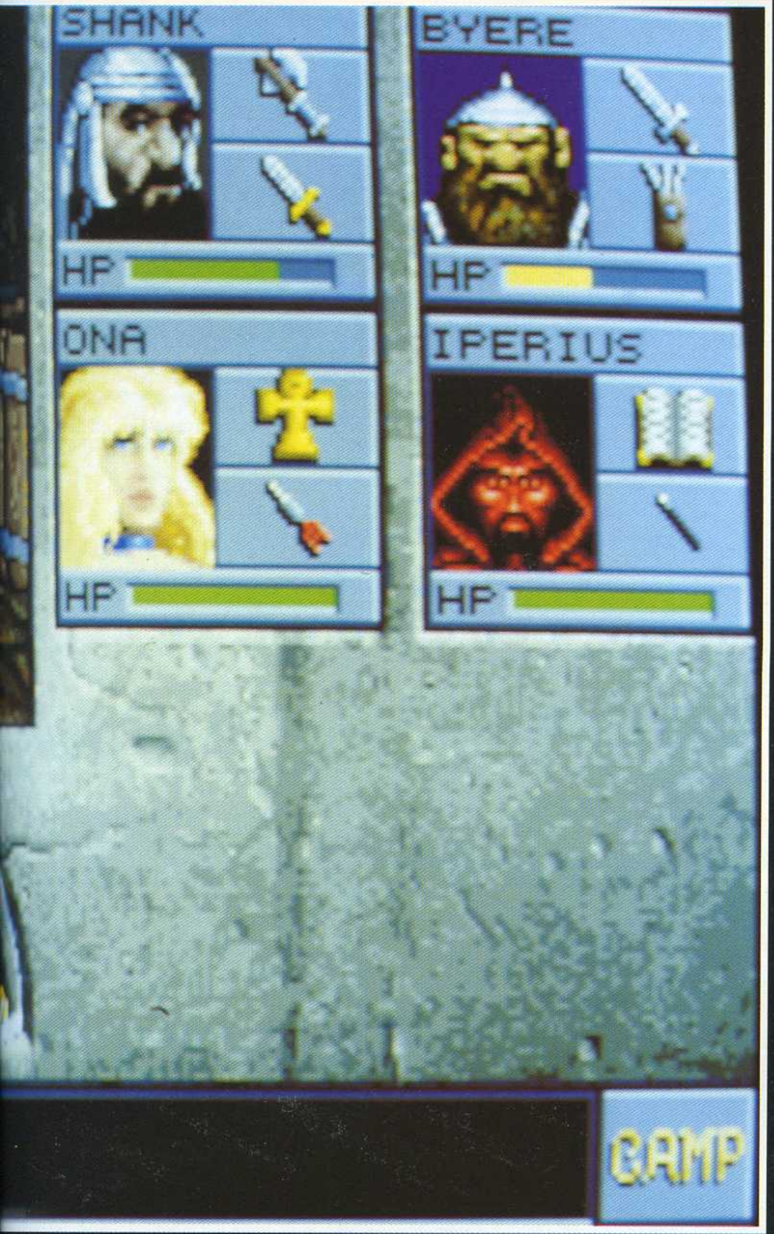


dossier ces



PREVIEW





que nous sommes ne jouent pas à un jeu de rôle, nous vivons notre aventure. Le concepteur de jeu qui n'a pas compris cela doit soigneusement éviter le jeu de rôle et le jeu d'aventure. Je me répète mais je dois encore reparler de Dungeon Master, le premier jeu de rôle qui a réellement réuni tous les ingrédients précisés. Il y a l'avant Dungeon Master et l'après Dungeon Master. Que les éditeurs le reconnaissent ou non, on note dans plusieurs jeux, l'influence de ce superbe logiciel. Les premiers produits SSI/TSR utilisaient des systèmes de jeu relativement classiques jusqu'au jour où, pour



le plus grand bonheur des joueurs, Eye of the Beholder est arrivé. "Ils" avaient enfin adopté le meilleur des systèmes de jeu! Et le résultat ne s'est pas fait attendre, les exemplaires de Eye of the Beholder se sont vendus comme des petits pains dans le monde.





Rendez-vous compte, un jeu bénéficiant d'un scénario TSR avec toutes les règles et les monstres d'Advanced Dungeons and Dragons et une réalisation à la Dungeon Master! Difficile de résister à pareil pedigree! Ceci dit, Eye of the Beholder a un gros défaut: sa courte durée de vie. Les joueurs expérimentés le finissent en deux jours (si ce n'est moins). C'est la première remarque que j'ai faite en voyant la démo de Eye of the Beholder II: The Legend of Dark Moon. Ce à quoi les responsables de US Gold m'ont rétorqué que Eye II sera nettement plus étoffé et plus grand que Eye I. On ne demande que ça! Le scénario de Eye II place les héros dans une fabuleuse aventure qui a pour cadre le monde légendaire des Forgotten Realms. Un groupe d'aventuriers (le vôtre) sont envoyés en mission par Khelban Blackstaff, un puissant mage qui remplit les fonctions de conseiller auprès des Seigneurs de Waterdeep. Vous devez vous rendre au nord de la cité de Waterdeep, où il se passe des événements surnaturels. Selon des informateurs, des entités maléfiques sévissent dans cette région et se déplacent en di-

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.





rection de Waterdeep. Une fois sur place, nos héros découvre au cœur d'une forêt un édifice qui n'est répertorié sur aucune carte. Il s'agit de Dark Moon, un immense temple flanqué de trois tours massives. Un temple d'une telle taille qui ne figure sur aucune carte laisse nos hommes un peu perplexes et surtout très curieux. Ils décident d'investir le temple afin d'en découvrir tout éventuel secret. A l'intérieur, les quatre explorateurs découvrent avec une pointe d'anxiété qu'ils n'auraient peut-être pas dû se lancer aussi légèrement dans une telle entreprise. Toutes leurs précédentes aventures ne les avaient jamais opposé à une telle armée de monstres et d'humains. Entouré par des légions ennemies, ils n'ont qu'une solution: se battre et se tailler, à travers les hordes de monstres, un chemin pour accéder au cœur du donjon. Les rencontres n'aboutissent pas systématiquement à des combats. Vous pouvez tenter de converser avec des personnages du donjon sans, toutefois, ne jamais oublier que ce sont des êtres corrompus. Eye II se divise en cinq grandes parties à explorer: la forêt, les catacombes, le temple et successivement les trois tours. Le jeu démarre alors que votre groupe se trouve dans la forêt. Eh oui, une partie de l'aventure se passe bien à l'extérieur du donjon. C'est une des nouveautés qu'apporte Eye II. On se rend très rapidement compte que le jeu n'est pas uniquement axé sur les combats et la découverte d'objets (bien que cette dernière soit importante). Vous avez intérêt à nouer le dialogue chaque fois que cela est possible car certains personnages vous aideront efficacement. Le glanage de renseignements se fait également en écoutant discrètement certaines conversations. Pour cela il faut être au bon endroit et au bon moment. Pour rendre Eye II encore plus intéressant que le précédent épisode, les auteurs ont créé une plus grande variété de personnages avec lesquels vous pouvez converser. Les monstres également sont plus nombreux (il y a plein de petits nouveaux) et se battent mieux. Ceux qui aiment les dragons, les salamandres et autres bestioles du même genre seront comblés! De leur côté les aventuriers disposent de pas mal d'atouts. Tout d'abord, ils sont tous, quelque soit leur profession, d'un niveau très élevé. Ensuite, ils utilisent des nouveaux sorts et des armes plus puissantes. A la différence de Eye I, il y a plus de mystères à dévoiler et plus de passages secrets à découvrir. C'est pour cette raison que les auteurs estiment la durée de vie de Eye II à 40 heures de jeu pour les joueurs confirmés et 100 heures pour les amateurs. Pour vous donner une idée, les joueurs experts terminent Dungeon Master en 40 heures. A l'écran, on retrouve la simplicité du système de jeu de Eye I. Les quatre personnages sont représentés avec la traditionnelle barre de "hit points" (points de vie) et les armes qu'ils tiennent en main. Ensuite, vous avez le pavé sur lequel clique le joueur pour se déplacer

PRE VIEW







dans le donjon et une boussole. Bref, il n'y a que le strict nécessaire. Bien entendu, des écrans secondaires vous permettent de gérer l'équipement et les sorts de votre équipe. Les graphismes sont somptueux sur PC (en 256 couleurs) et animés. Magnifique! Un effort a été visiblement fait en ce qui concerne la variété des décors. J'ai également apprécié les gros plans sur les visages des personnages avec lesquels on converse. Pour finir, j'ajouterai que Eye of the Beholder II est en temps réel, comme Dungeon Master et Black Crypt. C'est certainement l'élément-clé qui insuffle au jeu une pointe de réalisme. Ah! j'en connais qui vont avoir les jetons rien qu'à l'idée de pénétrer dans une nouvelle pièce du donjon en se disant "Y-a-t-il un ou des monstres? Vais-je être attaqué par derrière ou sur les flancs?". A ceux-là, je conseille l'utilisation d'un Ranger dans votre équipe. Il détecte ou perçoit les dangers (pas toujours, hélas). Avouez qu'il y a peu de jeux capables de mettre un joueur dans un tel état de stress! Pour l'instant le jeu est en bonne voie de finition sur PC. La version finale ne comportera pas certains graphismes jugés trop violents ou trop dénudés par SSI. Les américains sont très pointilleux sur ces chapitres, dommage. Voilà, vous en savez autant que moi sur Eye of the Beholder II. Il sera probablement, avec Black Crypt, le jeu qu'il faut se procurer toutes affaires cessantes. Attendez tout de même le verdict du test de la version finale (on ne sait jamais) qui sort en novembre sur PC et en janvier 92 sur Amiga (en 32 couleurs). Ah! j'oubliais, Eye II est entièrement gérable à la souris. La version Amiga nécessitera 1 Mo de ram. Allez, je vous laisse, je vais assiéger les locaux de SSI avec un bazooka! Personne ne sortira avant que j'obtienne une version finale de Eye of the Beholder II et gare à eux si le jeu est décevant!



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

PREVIEW



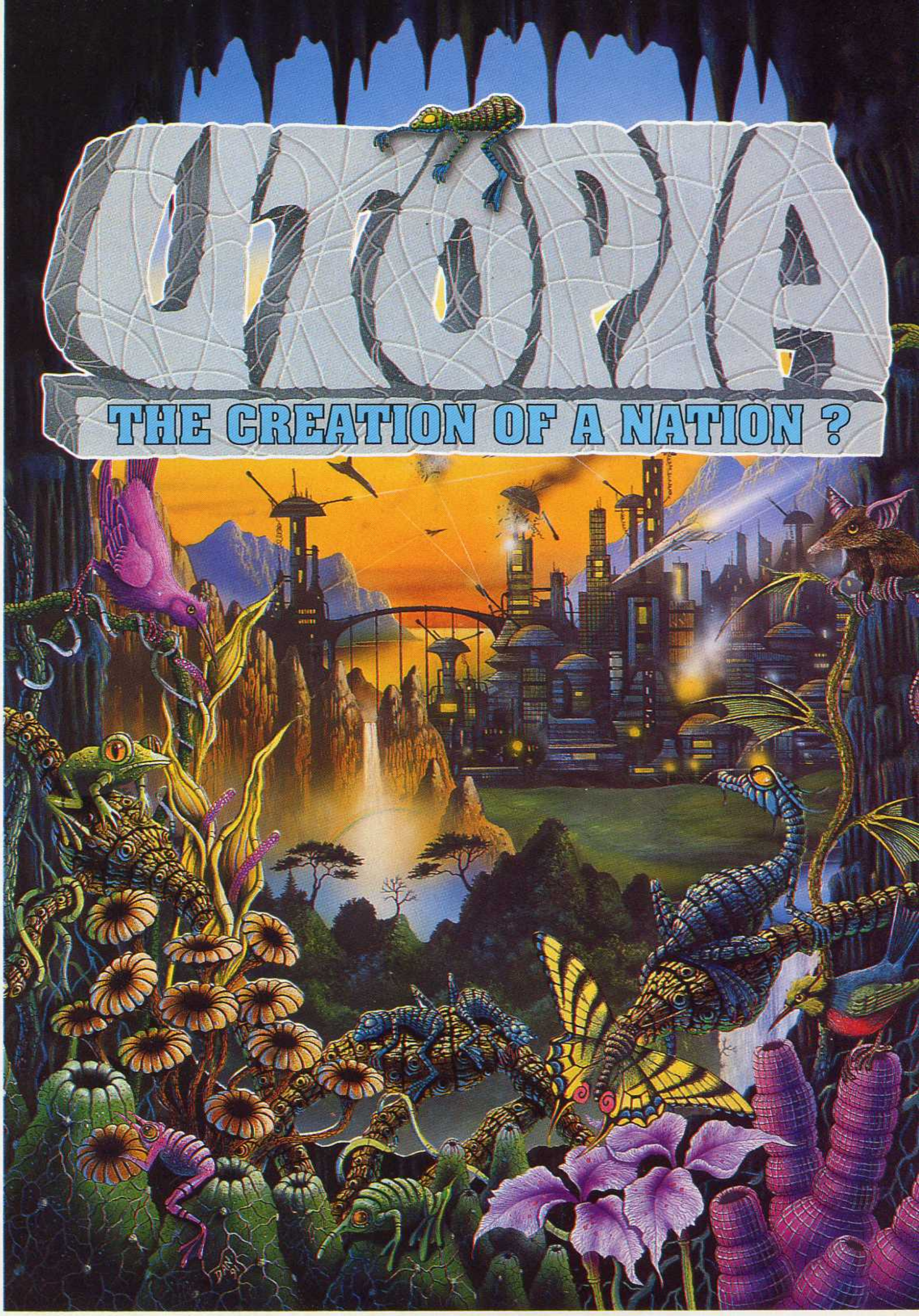






Photos dé écran de plusieurs formats.





Pouvez-vous créer l'Utopia? Une question à laquelle vous allez maintenant pouvoir répondre.
Vous conduisez un groupe de colons sur une planète. Votre but est de créer la société parfaite, où tout le monde a une qualité de vie de 100%.
Vos dépenses vont-elles aller à l'armement ou des usines de chars?
La myriade de décisions à prendre est vôtre, et le fait qu'ail y ait plus de dix races différentes d'extra-terrestres à attendre le moment opportun pour éliminer la colonie ne devrait qu'accélérer le processus de prise de décisions. Un jeu contrôlé par icônes, avec un environnement isométrique en 3-D, Utopia innove dans le domaine des jeux d'ordinateur.

Utopia dans le magazine "Joystick"

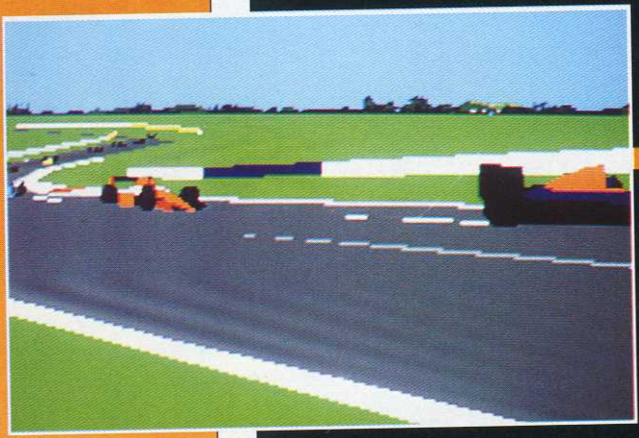
MEGASTAR joystick

92%
dans le numéro de Septembre de Joystick.

GREMLIN®

Disponible sur: PC (1992), AMIGA & ATARI ST/STE.

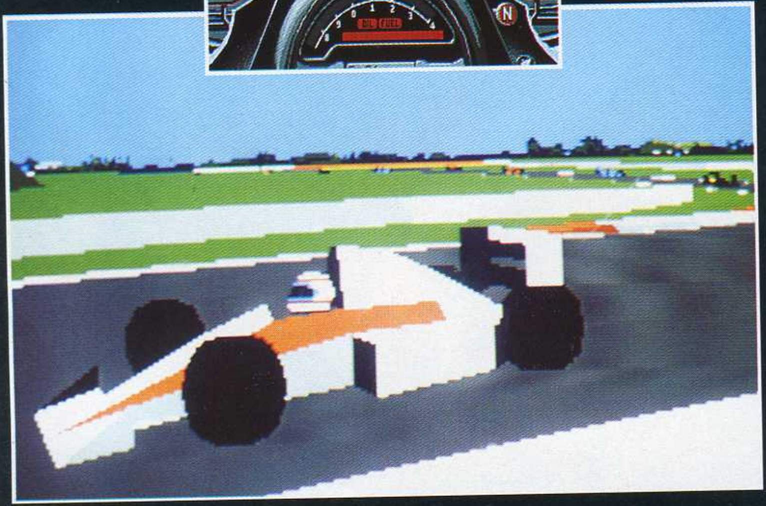
Gremlin Graphics Software Ltd., Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS.



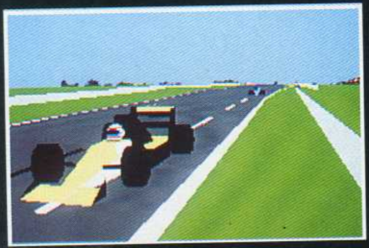
FORMULA ONE GRAND PRIX

La première fois que nous vous avons présenté Grand Prix, il était encore à un stade peu avancé (voir Joystick n°16). Considéré comme un des gros titres de Microprose pour cette fin d'année, Grand Prix était l'attraction n°1 au stand de cette société. Au vu de la version la plus récente que nous ayons pu voir, cette simulation de course de F1 se présente bien. Programmé en 3D par Geoff Crammond (auteur de sentinel et Stunt Car), Grand Prix vous propose de participer aux plus grandes courses de F1 dans le monde. A chaque départ, 26 voitures vont se disputer la victoire et ce, sur 16 circuits internationaux. On retrouve des circuits célèbres tels que Magny Coeurs (France), Silverstone (GB), Hockenheim (RFA), Monza (Italie), Monaco et Interlago (Brésil). Précisons que tous les circuits présents dans le jeu sont des fidèles reproductions des originaux. De même, les écuries participantes porteront des labels prestigieux comme Williams, McLaren, Ferrari, Ligier, etc. Véritable simulation, Grand Prix vous confrontera aux problèmes de pilotage d'une F1, consommation d'essence, usure des pneus, intempéries, etc. A tout moment de la course, vous serez en contact radio avec votre équipe du pit stop. Des systèmes électroniques placés en divers endroits de la voiture peuvent détecter toutes les anomalies et vous prévenir ou vous recommander un arrêt au pit stop. Par exemple, vos ingénieurs peuvent constater que votre conduite consomme trop de kérosène. Chaque bolide possède ses propres caractéristiques et performances, ces données sont basées sur celles des vrais bolides de la saison 90-91. Trois modes de jeu sont au menu: l'option entraînement, option course sur un circuit de votre choix ou championnat du monde. Vous devrez lutter pour obtenir la pole position, gagner les courses ou, au moins, vous placer pour marquer des points pour le titre de champion du monde. Sortie prévue en novembre sur ST,









MICROPROSE ENTERTAINMENT • SOFTWARE

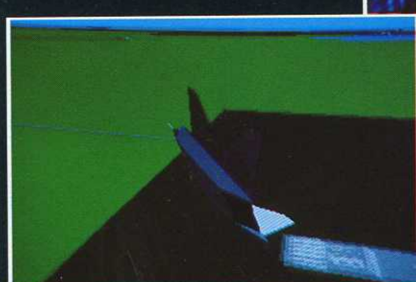
CIVILIZATION



Ça fait des mois que nous attendons ce logiciel qui sera probablement aussi prenant que Sim City, Sim Earth et Railroad Tycoon. Une partie de Civilization commence quatre mille ans avant J-C. Le joueur doit développer une civilisation entière à partir d'une petite tribu de nomades. Au fur et à mesure que votre peuple se développe, vous envoyez des petits groupes d'explorateurs afin de découvrir d'autres peuples, territoires et commerces. Votre succès dépend de votre aptitude à traiter les problèmes économiques, politiques et militaires. L'objectif du jeu: survivre le plus de temps possible (6000 ans au maximum). Sortie prévue sur PC (cet automne).

ADVANCE TACTICAL AIR COMMAND

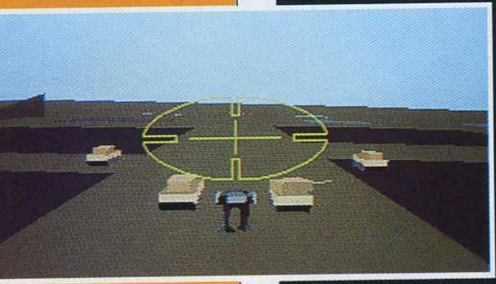


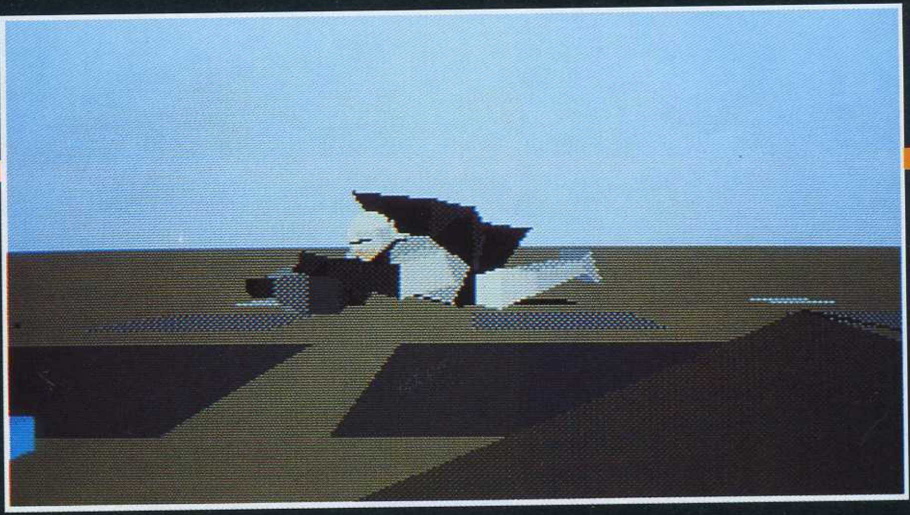


Scénario d'anticipation pour cette simulation de vol/stratégie. Dans un futur proche, les caïds de la drogue colombienne deviennent si puissants que la violence et la corruption sont devenues monnaie courante dans toutes les plus grandes villes du monde. Le gouvernement des USA vous nomme à la tête d'une brigade d'intervention rapide. Deux cent cinquante agents secrets travaillent sous votre commandement et vous disposez de quatre chasseurs/bombardier (F-22), de deux hélicoptères et d'une base secrète en Colombie. Votre tâche consiste à démanteler le cartel de la drogue constitué par cinq caïds. Un jeu en 3D qui allie le plaisir d'une simulation de vol et d'une aventure/stratégie. Sortie prévue sur PC, Amiga et ST (début 92). Les photos d'écrans sont celles de la version PC.



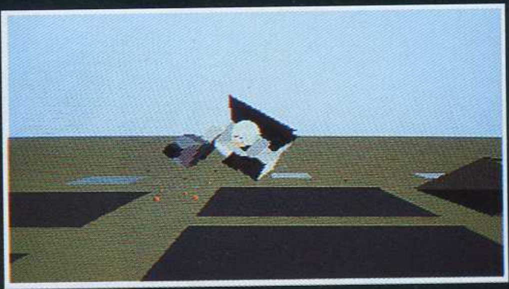
PRE VIEW



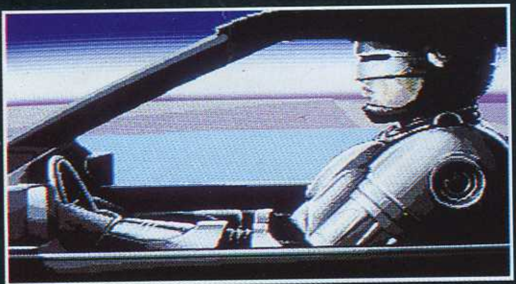


ROBOCOP 3

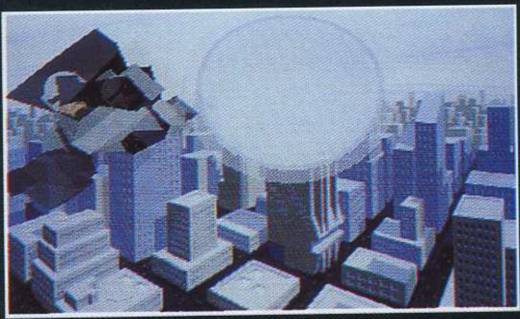
Après Terminator 2, Robocop 3 sera vraisemblablement le prochain film qui va faire bouger les foules! Et si ce dernier est aussi fort que Terminator 2 (j'ai eu la chance de le voir), je réserve dès maintenant une place pour la projection du film (en avant-première, évidemment) car croyez-moi, ça va certainement déménager! Pour notre plus grand plaisir, l'homme-robot sera également sur nos petits écrans dans un jeu qui, lui aussi, fera probablement un tabac à sa sortie. Robocop 3, le jeu, est programmé par Digital Image Design à qui l'on doit F 29 Retaliator. Doté de graphismes en 3D, Robocop 3 s'inspire librement du scénario du film. Le jeu se divise deux parties: la partie aventure et la partie arcade. Le jeu d'aventure, qui suit grossièrement, le scénario du film, comporte d'importantes séquences d'arcade.



La partie se déroule comme une histoire en plusieurs actes, où le joueur n'intervient que pendant les séquences d'arcade. Selon les choix du joueur, l'aventure prend des tournures diverses. Au début du jeu, le joueur apprend que l'OCP (Omni Consumer Product), la société créatrice et propriétaire de Robocop, vient d'être achetée par des japonais: La puissante Kanemitsu Corporation. La ville de Detroit connaît une recrudescence de la délinquance. L'OCP décide de poursuivre le projet de leurs prédécesseurs, la construction d'une nouvelle ville nommée Delta City. Afin de minimiser leurs frais d'entretien qui leur coûtent des millions, l'OCP entreprend de "nettoyer" la partie la plus ancienne de Detroit en expulsant ses habitants. Mais les méthodes des sbires (des mercenaires, les Rehabilitation Officers) de l'OCP sont expéditives et très violentes. Les habitants s'organisent et se défendent avec les moyens dont ils disposent. Tout au long de la partie, Robocop aura le choix entre poursuivre la campagne de l'OCP et



ocean

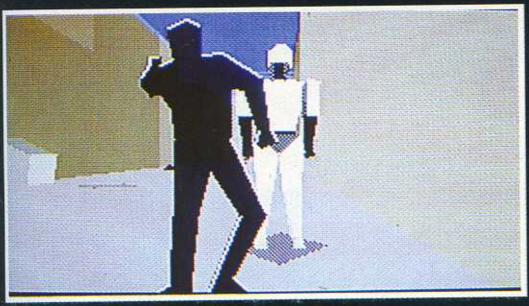




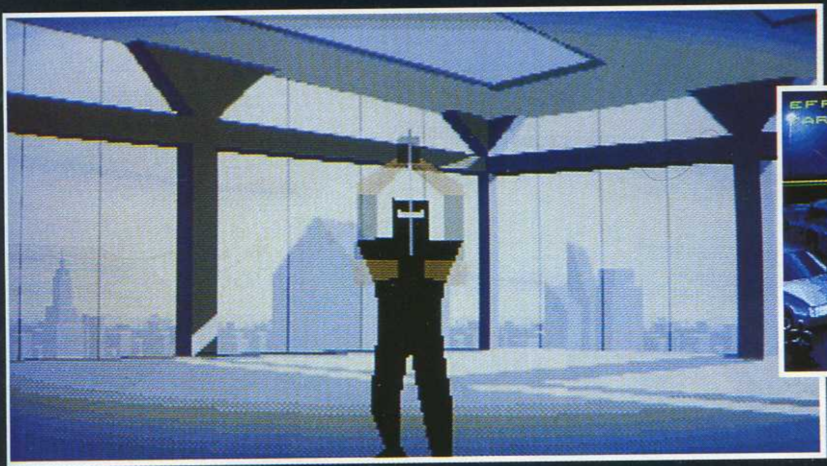
PRE VIEW

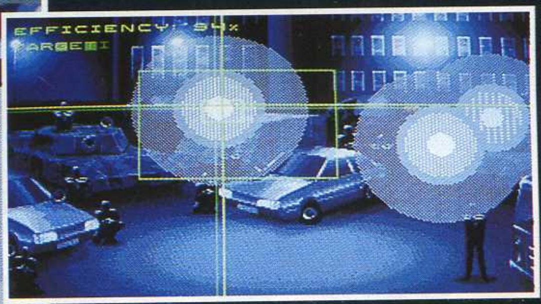
combattre les résistants ou se joindre à eux. Dans ce cas Robocop devient l'ennemi public numéro un et devra, à un certain moment du jeu, affronter le nouveau robot de l'OCP: le ninja Otomo. La partie arcade reprend les différentes séquences d'action de la partie aventure. Mais ici, chaque séquence est considérée comme un jeu à part entière que le joueur peut pratiquer à sa guise. La première séquence vous place au volant d'une voiture de police et vous avez pour mission d'appréhender des voleurs de voitures. Vous évoluez dans les rues de la ville de Detroit, le tout servi par des graphismes vectoriels. La deuxième séquence est un combat de rue où Robocop doit neutraliser des punks. La troisième partie confronte Robocop à l'épineux problème d'une prise d'otages. Vous avez pour mission de sauver les otages et éliminer les terroristes. La quatrième séquence est, sans aucun doute, la plus spectaculaire! Robocop, équipé d'une sorte de jetpack (gyropack) et d'un bras-canon, vole comme Superman et affronte des blindés! Le système de jeu vous autorise des angles de vue variés (à travers les yeux de Robocop ou caméras baladeuses). L'avant-dernière section vous oppose dans un combat singulier à Otomo le robo-ninja.

Et si vous aimez vous en mettre plein la tronche avec un copain par combattants interposés, la sixième séquence vous conviendra. Chaque joueur contrôle un robot-ninja Otomo et doit "descendre" son adversaire. Robocop 3 est graphiquement impressionnant et l'utilisation de la 3D lui donne un cachet particulier. Vous aurez un test complet lors de sa sortie en décembre sur ST et Amiga. Une version PC est prévue.

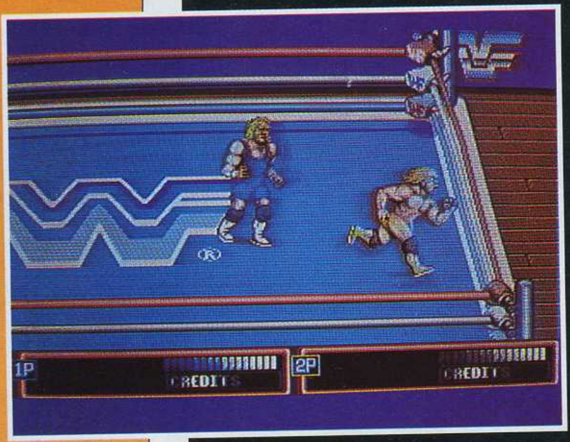




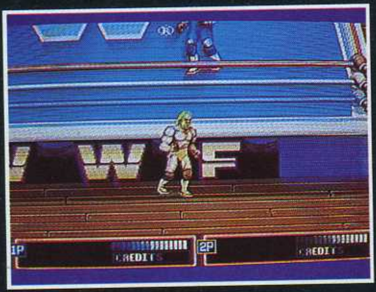


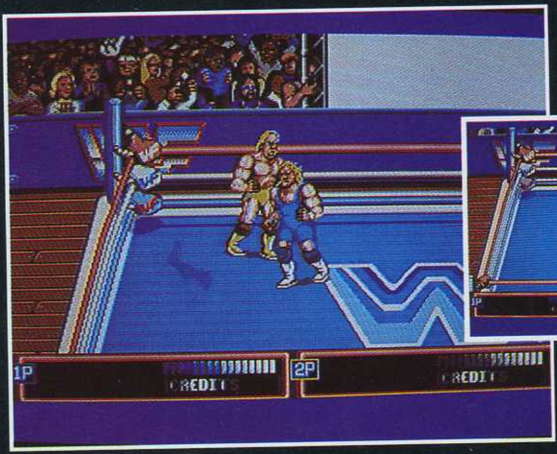


WWF LES SUPERSTARS DU CATCH



Ça y est! Les gros plein-de-soupe et les montagnes de muscles du catch débarquent sur ST et Amiga. Vous allez enfin pouvoir distribuer des manchettes et placer des clés sur les articulations de vos adversaires. Le joueur pourra contrôler des stars telles que Hulk Hogan ou le British Bulldog. Chaque catcheur possède ses propres coups et le même look que vos idoles des Superstars du Catch. On retrouve toutes les séquences qui font le succès de l'émission télé. Combats, grimaces, vol planés par-dessus le ring et distribution de pruneaux en dehors du ring. Jouable en solo ou à deux, WWF promet des moments de fou-rires et de défoulement! Sortie prévue cet hiver.



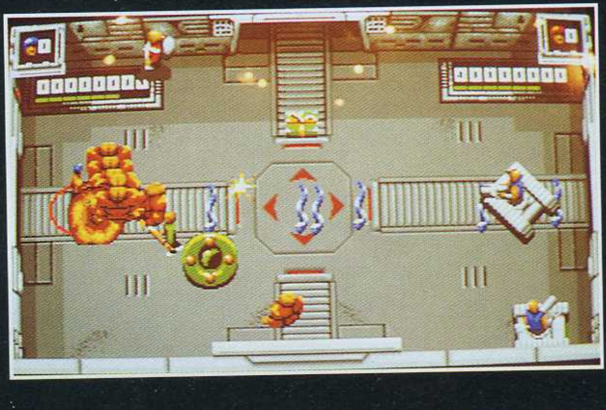




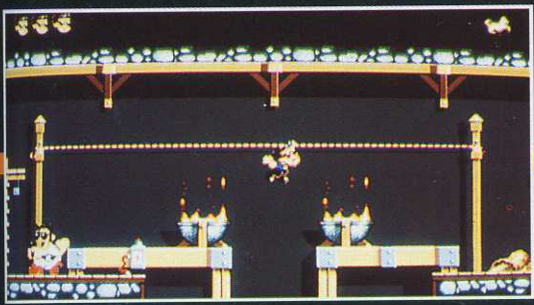
SMASH T.V.

Ce coin-op qui a été le n°1 aux USA en 1990 vient d'être adapté sur micro. Smash TV est un jeu télévisé futuriste où les candidats participent pour y gagner une immense fortune ou... y laisser leurs vies. Equipé d'armes très sophistiquées, vous pénétrez dans une arène où des monstres vous attendent pour des combats "au finish". Vos ennemis surgissent de partout, par vagues et tentent de vous descendre.

Ici, il ne s'agit pas d'attaquer mais de survivre! Parmi vos armes se comptent des grenades, des bombes à retardement et des canons à tirs multi-directionnels. Cinquante niveaux sont à sécuriser dans Smash TV qui est jouable en solo ou à deux. Sortie prévue vers la fin de cette année sur Amiga (en 32 couleurs) et ST sous le label Ocean.





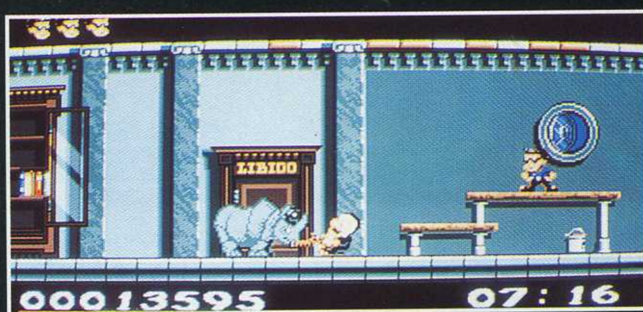




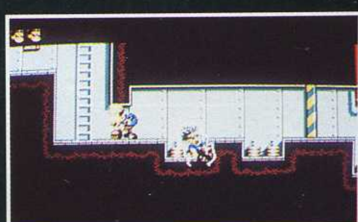
HUDSON HAWK

Les bandits de grande classe ont toujours fasciné le public. Les producteurs de films l'ont très bien compris puisque le cinéma nous fait régulièrement vivre les exploits de ses "héros". Les titres les plus connus sont Arsène Lupin, Le Gentleman de Londres (avec Warren Beatty), L'affaire Thomas Crown (Steve McQueen) et Robin des Bois (Errol Flynn, Kevin Costner). Bruce Willis rejoint cette prestigieuse liste en personnifiant un nouveau gentleman cambrioleur: Hudson Hawk! C'est le meilleur cambrioleur du monde! Et c'est également le bandit le plus fou de la planète. Lassé par les "casses" classiques, Hudson n'a rien trouvé de mieux que de se lancer dans une entreprise quasi-impossible: cambrioler l'inaccessible trésor du Vatican. Sur micro, Hudson Hawk (le jeu) suit assez fidèlement le déroulement du film et prend la forme d'un jeu d'aventure/arcade. Trois immenses niveaux vous attendent avec des alarmes à déjouer, des combinaisons de coffres-forts à trouver et des coups de poings à distribuer. Magistralement réalisé, Hudson Hawk étonne par le comique des situations, le beau "coup de crayon" des graphistes et l'excellente animation du jeu. En outre, j'ai pu vérifier l'extrême maniabilité du jeu qui, alliée à l'animation, donne un rythme élevé au jeu. Sortie prévue sur Amiga et ST en novembre (label Ocean).









PREVIEW



KGB

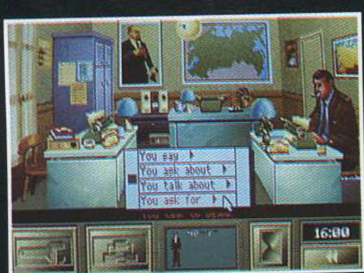
REPORTAGE : MOULINEX

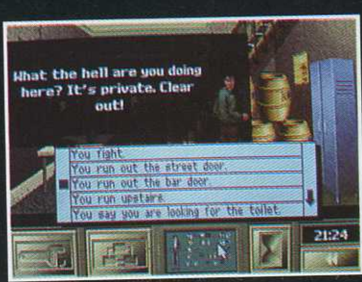
C'est dommage qu'on ne puisse pas encore faire clignoter les pages des magazines. Ça permettrait d'attirer l'attention du lecteur lorsqu'un événement de la plus haute importance se prépare chez Virgin, par exemple.

Tandis que le KGB, le vrai, est en passe d'être aussi radicalement réformé que le fût la vie de 17 millions de personnes après un mois d'octobre plein de promesses jamais tenues, KGB, logiciel capital, s'apprête à faire une entrée remarquée. Je ne sais pas si on en parlera encore dans 70 ans mais puisqu'on évoque la révolution, sachez que ce jeu édité par Virgin en est une, de révolution, justement. Passons sur le scénario, à tel point complexe que tous les numéros de Joystick depuis sa création ne suffiraient pas à le contenir. Sachez seulement que vous allez incarner dans ce jeu un lieutenant du septième bureau, une branche du KGB chargée de surveiller les étrangers résidents en URSS et les Russes étant en contact avec eux. Très vite, vous serez confronté à différents problèmes et devrez naviguer en eau trouble afin – entre autres – de déjouer les plans d'un groupuscule stalinien projetant d'assassiner Gorbatchev.

Naturellement, pour que ce type de jeu soit intéressant, il faut que l'ambiance soit particulièrement bien rendue. Virgin a réussi ce tour de force puisque KGB permet au joueur de rencontrer des dizaines de personnages ayant chacun une personnalité, des motivations, des façons d'agir qui leurs sont propres. Les mondes virtuels dont on nous rebat les oreilles depuis des mois s'attachent au monde "physique"; KGB, va plus loin et affine le concept à tel point









dossier ces

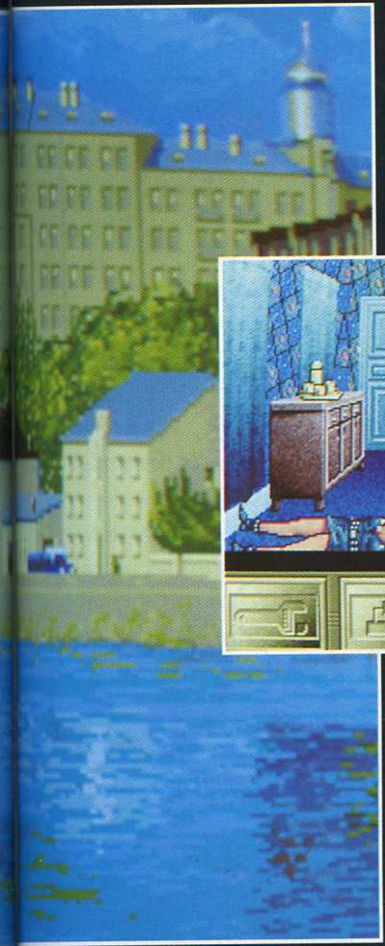




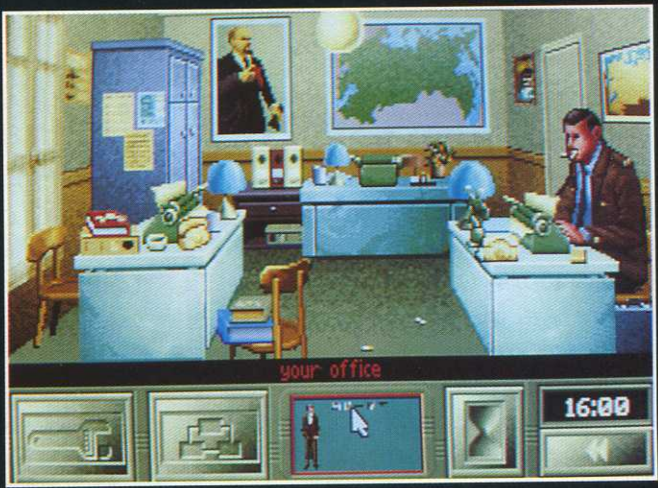
qu'on peut parler de sentiments virtuels. Ne croyez pas cependant que le jeu se résume à cette simple prouesse. Le graphisme (PC, cela va de soit), bénéficiant d'une technique de programmation extraordinaire va permettre au joueur d'agir avec son environnement. Chaque écran est constitué en réalité d'une infinité d'objets auxquels sont assignées des actions accessibles sur plusieurs niveaux. Par exemple, on pénètre dans une pièce occupée par un homme et une femme en train de travailler. Au premier niveau (comme dans la réalité) on peut seulement interagir avec l'environnement immédiat: questionner, donner un ordre, attaquer, etc. Si l'on choisit de demander quelque chose, on passe alors au niveau suivant de l'arborescence qui offre de nouvelles options découlant de l'action précédente. Intérêt: le jeu est très simple à manier puisque les actions possibles sont écrites sous forme d'ordres mais du fait de l'arborescence faisant apparaître les possibilités seulement lorsque le joueur a mis le personnage sur la voie, on progresse comme dans la réalité en "réajustant" à chaque fois les ordres. De même, les dialogues disposent d'arbres permettant d'avancer dans la discussion par l'emploi de phrases successives (principe de la maïeutique).

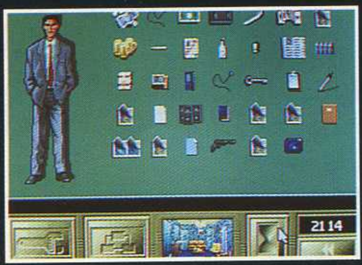
Dès que le jeu commence, le logiciel inscrit dans une fenêtre ce que fait le joueur. Il ne s'agit pas ici d'un stupide listing énumérant les ordres et leurs conséquences (vous voyez une porte ronde et verte, vous allez à l'est, etc.) mais d'un véritable roman. A tout moment, il est possible de relire l'aventure depuis le début et une option permet même d'imprimer le résultat. On connaissait les livres à jouer, voilà le premier jeu qui génère un livre.











PREVIEW

L'ENFER DU JEU

Les émotions fortes sont aussi sur petit écran du 18 au 21 octobre à la Porte de Versailles

MICRO & CO

NRJ

Les années 90 marquent un tournant dans la technologie du jeu vidéo: console ou micro ? 8- bits ou 16- bits ? Quelle sera votre prochaine machine ? Avec tous les derniers jeux, les nouvelles consoles, le CDTV,... MICRO & Co est l'espace idéal pour vous décider. Mais c'est aussi l'endroit ou faire des affaires : L'allée des discounters fous, La braderie de cartouches. Les domaines publics...

MICRO & Co, le rendez-vous de ceux qui échappent aux crises des années 90.

MICRO & Co est le salon de toute la micro informatique personnelle et de ses technologies associées.

De la console de jeu à l'application bureautique, c'est un lieu de rencontre bâti autour de 5 grands pôles d'attraction: Bureautique et communication, créativité, jeu vidéo, foire aux affaires et en exclusivité, le premier village CD.

PC et compatibles, Macintosh, Atari, Amiga, Amstrad, Nintendo, Sega , Nec,... Toutes les grandes normes de micros et de consoles seront représentées.

MICRO & Co, le salon de la micro sans frontière.

VILLAGE CD

CD ROM, CD-XA, CD-I, CDTV, CD PHOTO, CD VIDÉO : TOUTE LA TECHNOLOGIE DU CD DANS VOTRE VIE QUOTIDIENNE, C'EST AU VILLAGE CD

MICRO & Co: 15-17 Avenue Ledru-Rollin 75012 PARIS Tel : 43 44 35 97 Fax : 46 28 89 04

DANBOSS



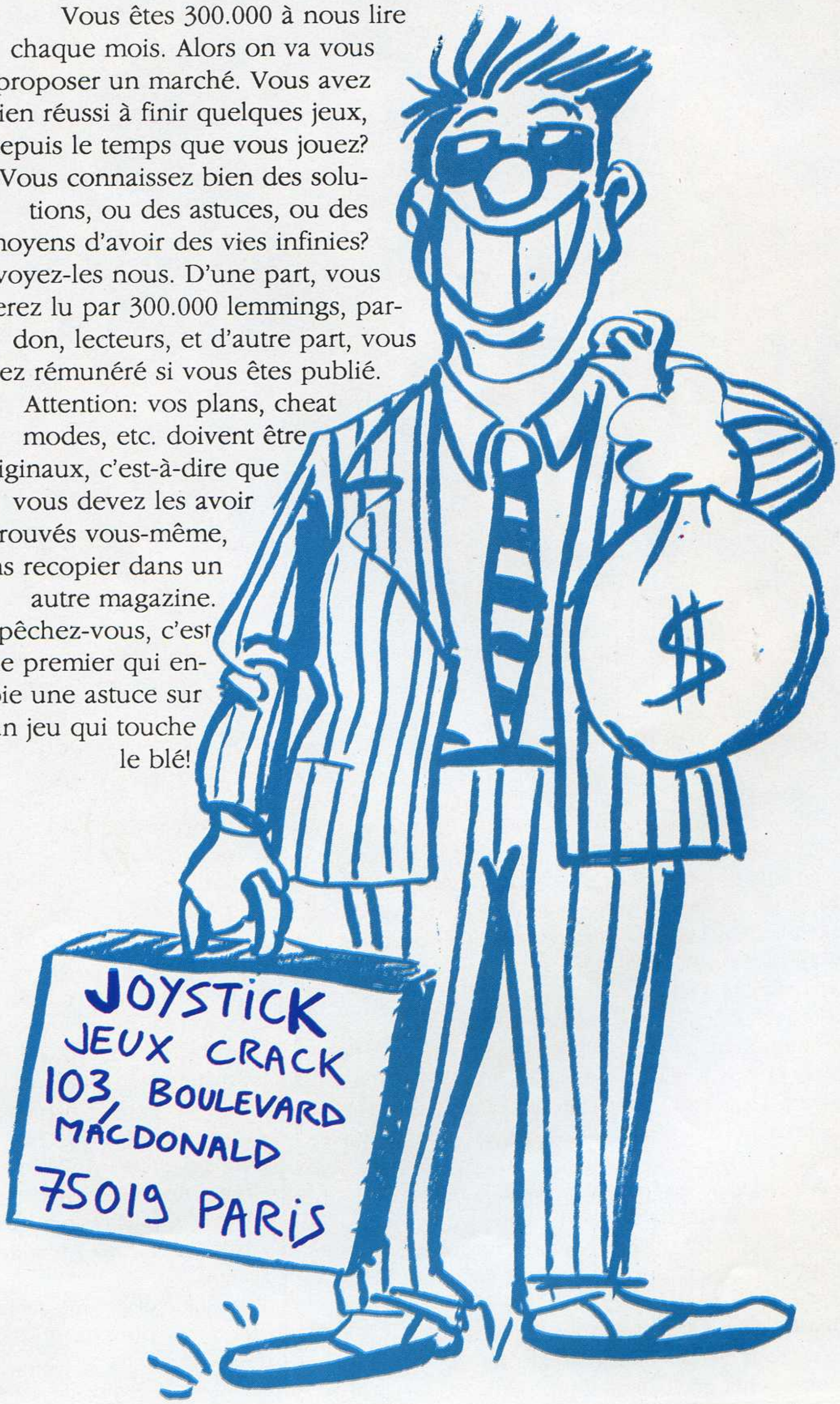
DANBISS



JEUX CRACK

VEINARDS!

Vous êtes 300.000 à nous lire chaque mois. Alors on va vous proposer un marché. Vous avez bien réussi à finir quelques jeux, depuis le temps que vous jouez? Vous connaissez bien des solutions, ou des astuces, ou des moyens d'avoir des vies infinies? Envoyez-les nous. D'une part, vous serez lu par 300.000 lemmings, pardon, lecteurs, et d'autre part, vous serez rémunéré si vous êtes publié. Attention: vos plans, cheat modes, etc. doivent être originaux, c'est-à-dire que vous devez les avoir trouvés vous-même, sans recopier dans un autre magazine. Dépêchez-vous, c'est le premier qui envoie une astuce sur un jeu qui touche le blé!



GAGNEZ JUSQU'A 1000 F

PAR CHÈQUE, EN NOUS ENVOYANT VOS PLANS, SOLUCES, LISTINGS OU TRUCS ASTUCES

S'ils sont publiés

Une seule adresse : JOYSTICK
JEUX CRACK
103 boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Salut les school men,

Bon... C'est vrai, y a un peu moins d'astuces que d'habitude! Et vous savez pourquoi? ben, Danbiss est retourné au bahut après avoir glandé plus de 2 mois en vacances... Il s'etait dit "Euh, j'ai bien le temps de démarrer... Et puis il a fallu acheter les cahiers, les livres, l'agenda etc... Tiens à propos de l'agenda, promis on vous le fait pour la rentrée prochaine. En attendant, promis, juré, craché le mois prochain il y aura des tonnes d'astuces.
Ave, et que la rentrée vous soit douce et légère.

CE MOIS-CI UN SUPER JACK'S POKE DE **10300F**

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Première chose : ouvrir votre génial JOYSTICK pour taper le génial listing, puis n'oubliez pas de le sauvegarder (car ils sont parfois très longs !), sur une disquette ou une cassette (selon votre ordinateur), en tapant SAVE "Nom" (le nom ne doit pas dépasser 8 lettres et ne doit pas contenir de caractères autre que des chiffres et des lettres). Attention ! ne sauvegardez surtout pas le listing sur votre disquette ou votre cassette de jeu ! Cela pourrait lui être fatal.

Les listings sont de deux types : les loaders qui remplacent le loader normal du jeu (celui que vous lancez en faisant RUN"nom du jeu"). Ils chargent le jeu de façon normale, et mettent les vies infinies lorsque le jeu est chargé. Autre type de listings : les transformers qui modifient votre jeu. Ils chargent une partie du programme, mettent les vies, et la réécrivent. A chaque fois que vous chargerez votre jeu (de façon normale), vous aurez les vies. Bien sûr, vous pourrez les enlever à nouveau grâce au listing. Les transformers n'existent pas en K7. Dans tous les cas, pour utiliser votre listing, il faut mettre le disk ou K7 où il se trouve, le charger par LOAD "Nom", insérer le disk ou K7 du jeu, puis taper RUN pour lancer le listing. Si le listing est un transformer, il vous demandera de déprotéger votre disquette en écriture. Faites-le !

METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

Un patch est constitué de plusieurs octets que vous recherchez sur votre disquette de jeu, que vous changez, puis que vous réécrivez sur le disk. Les transformations restent inscrites sur la disquette. Les patchs ne concernent pas les K7.

Pour mettre un patch, il vous faut un éditeur de secteur. Le meilleur, celui que tout le monde possède, c'est DISCOLOGY. Pour les patchs, le numéro de votre version n'a aucune importance. Il est fortement conseillé d'installer les patchs sur une copie de sauvegarde, et non sur votre original. Nous dégageons toute responsabilité quant au non respect de cette consigne.

Voici la marche a suivre :

- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur
- Insérez votre disk a modifier et déprotégez-le
- Dans le menu "MODES", choisissez "EDITION DISQUE"
- Faites trois fois ENTER (édition des pistes ØØ a 41)
- Dans le menu "FONCTIONS", choisissez "RECHERCHER"
- Appuyez sur H
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche
- Appuyez sur ENTER après la dernière
- Si DISCO affiche : "Piste XX non formatée", reprenez "EDITION DISQUE", et entrez XX+1 comme piste de début.
- Si DISCO affiche : "Secteur trop grand réduit à &4ØØØ", arrêtez tout ! La modification de votre jeu l'endommagerait gravement.
- Lorsque la chaîne est trouvée, notez son adresse.
- Appuyez sur ENTER, puis sur C
- Déplacez le curseur dans le secteur jusqu'à l'adresse indiquée
- Tapez les valeurs de remplacement
- Appuyez sur ENTER, puis sur E (vous entendez un BIP)
- Recommencez l'opération autant de fois qu'il y a de recherches

METHODE D'UTILISATION DES POKES

Un poke consiste à changer en mémoire le programme (pour qu'il vous procure les vies infinies), ceci APRES LE CHARGEMENT DU JEU. Le poke n'est pas inscrit sur le support magnétique. Il faut le refaire à chaque chargement. Un poke est de la forme POKE &5FDC,&C9 (c'est un exemple !). '5FDC', c'est l'adresse, et 'C9' c'est le poke.

Pour utiliser un poke, vous avez besoin d'une MULTIFACE 2. Voici comment procéder : (utilisez les touches en haut du clavier pour taper les chiffres)

- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
- Si votre poke est compris entre les adresses &2ØØØ et &4ØØØ, appuyez sur *
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke (toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)

Si, après un poke entre &2ØØØ et &4ØØØ, vous avez un poke entre &ØØØØ et &2ØØØ, appuyez à nouveau sur *

- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé !

Certains jeux récents détectent la MULTIFACE et refusent de se charger lorsqu'elle est connectée. En ce cas, faites un reset, appuyez sur le bouton rouge, puis appuyez sur R. Essayez à nouveau de lancer le jeu. Il se peut que la situation se soit arrangée.

Si vous avez un HACKER, vous ne pouvez pas utiliser le poke tel quel car vous ne pouvez pas relancer le jeu. Mais vous pouvez procéder comme suit :

- Lancez le jeu
- Connectez le HACKER
- Faites un reset (bouton rouge)
- Tapez E, puis l'adresse du poke, puis ENTER
- Notez les cinq premiers octets en haut à gauche de l'écran

Vous avez alors une recherche, autrement dit un patch, que vous pouvez utiliser grâce aux explications ci-dessous.

JEUX... CRACK AMSTRAD

AFTER THE WAR

(Partie I)

(Compil The Ultimate Collection)

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 41,74,35,18,97 et remplacez le 35 par ØØ.
Ou rendez-vous à la piste 11, secteur C6 à l'adresse 12 et mettez un ØØ à la place de 35.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets D6,Ø2,32,3C et remplacez le Ø2 PAR ØØ.
Ou rendez-vous à la piste 13, secteur C2, adresse 12 mettez un ØØ à la place du Ø2.
(MAX)

AFTER THE WAR

(Partie II)

(Compil The Ultimate Collection)

Pour avoir des vies infinies:
POKE &8Ø49,Ø

Pour avoir du temps infini:
POKE &9C5C,Ø
(MAX)

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Choix du nombre de concurrents:
POKE &4178,(1-1Ø)
(MAX)

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Choix du nombre de concurrents, recherchez les octets 3E,1Ø,32,3A,Ø4 et remplacez le 1Ø par le nombre (1-1Ø).
Ou rendez-vous à la piste 17, secteur 43 à l'adresse 178 et mettez un nombre (1-1Ø) à la place de 1Ø.
(MAX)

CHAMPIONSHIP JET SKI - HARD

Compil QUATTRO SIX

Pour changer de tableau systématiquement:
POKE &68B3,Ø
POKE &68D6,Ø
(the PUNISHER)

SWITCHBLADE

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets D6,Ø1,27,77 et remplacez le Ø1 par ØØ.
(MAX)

FRANKENSTEIN JUNIOR

Compil QUATTRO ONE

Pour avoir des cœurs infinis:
POKE &5B51,Ø
(the PUNISHER)

OLLI & LISSA 3

Compil QUATTRO ONE

Pour avoir du temps et des vies infinis:
POKE &4ØA7,&18
POKE &4ØA8,1
(the PUNISHER)

LITTLE PUFF

Compil QUATTRO ONE

Pour être invulnérable:
POKE &1152,&18
POKE &1153,&Ø7
(attention aux fosses!)
(the PUNISHER)

GRAND PRIX SIMULATOR 2

Compil QUATTRO SIX et QUATTRO NINE

Pour avoir 99 secondes à chaque course :
POKE &44D5,&3E
POKE &44D6,&39
POKE &44D7,&32
POKE &44D8,&7F
POKE &44D9,&41
(the PUNISHER)

MONTE CARLO CASINO

Compil QUATTRO TWO

Pour avoir de l'argent infini:
POKE &1E6B,&C9
(the PUNISHER)

BMX FREE-STYLE

Compil QUATTRO FOUR

Pour être toujours qualifié:
POKE &14E4,&18
(the PUNISHER)

ADVANCED PINBALL SIMULATOR

Compil QUATTRO TWO

Pour avoir des balles infinies:
POKE &415,Ø
(the PUNISHER)

ATV

Compil QUATTRO SIX

Pour avoir du temps infini:
POKE &4CØ1,Ø
(the PUNISHER)

ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS

Pour avoir de l'énergie infinie (elle diminuera indéfiniment): Rechercher la chaîne 3A 53 BF B7 28 et remplacez-la par 3A 53 BF B7 18 ou allez à la piste 7 , secteur &21 , adresse &92 : remplacer le &28 par &18 (la recherche et le patch s'effectuent sur la FACE B!)
(the PUNISHER)

CHAMPIONSHIP JET SKI - EASY

Compil QUATTRO SIX

Pour changer de tableau systématiquement:
POKE &686D,Ø
POKE &689Ø,Ø
(the PUNISHER)

MIG 29

Compil QUATTRO FIVE

Pour avoir des vies infinies:
POKE &8C8,Ø
(the PUNISHER)

SUPERTANK

Compil QUATTRO FIVE

Pour avoir des vies infinies:
POKE &37F6,Ø
(the PUNISHER)

ITALIAN SUPERCAR

Compil QUATTRO NINE

Pour avoir des vies infinies:
POKE &17C8,Ø
(the PUNISHER)

TWIN TURBO V8

Compil QUATTRO NINE

Pour avoir du temps infini:
POKE &A55D,Ø
Pour avoir des vies infinies:
POKE &1BEE,Ø
POKE &1BEF,&18
(the PUNISHER)

POWER BOAT

Compil QUATTRO SIX

Pour avoir 1ØØ vies:
POKE &883C,Ø
(the PUNISHER)

BRAINACHE

Compil QUATTRO SEVEN

Pour avoir des vies infinies:
POKE &7315,Ø
(the PUNISHER)

MOTOCROSS SIMULATOR

Compil QUATTRO NINE

Pour avoir des vies infinies:
POKE &5C7,Ø
POKE &D2B,Ø
(the PUNISHER)

ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS

Pour avoir de l'énergie infinie (elle diminuera indéfiniment):
POKE &8Ø92,&18
(the PUNISHER)

AFTER THE WAR

(Partie II)

(Compil The Ultimate Collection)

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 35,C3,B4,7F et remplacez le 35 par ØØ.
Ou rendez-vous à la piste 24, secteur C1 à l'adresse ØE1 et mettez ØØ à la place de 35.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets ØØ,B7,C8,3D,32,ED et remplacez le 3D par ØØ.
Ou rendez-vous à la piste 25, secteur C6 à l'adresse F4 et mettez ØØ à la place de 3D.
(MAX)

SCOOBY DOO & SCRAPPY DOO

```
10 'vies infinies sur SCOOBY & SCRAPPY DOO
20 'version k7 (c) MAX & JOYSTICK MENSUEL
30 MODE Ø
40 |TAPE:MEMORY &1AEF:LOAD"":POKE &986C,Ø
50 FOR I=&100 TO &107:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 POKE I,A:NEXT:POKE &986D,1:CALL &9800
70 DATA 3E,18,32,DC,6E,C3,60,80,00,00,00,00,00,00
```

BACK TO THE FUTURE III

```
10 REM bidouille sur BACK TO THE FUTURE III
20 REM 1ère partie : vies infinies
30 REM 2ème partie : temps double
40 REM 3ème partie : vies infinies
50 REM 4ème partie : temps infini
60 REM bonjour a Y-ARGENT
70 REM (C) JOYSTICK - version DISK
80 MODE 1:FOR A=&A500 TO &A56C:READ A$
90 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
100 IF C<>10022 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
110 PRINT"1 - METTRE LA BIDOUILLE"
120 INPUT"2 - ENLEVER LA BIDOUILLE ? ",R
130 IF R=1 THEN POKE &A000,0:POKE &A001,&18
140 IF R=2 THEN POKE &A000,&35:POKE &A001,&C
150 F$="B":GOSUB 220:CALL &A500:GOSUB 180
160 F$="A":GOSUB 220:CALL &A531:GOSUB 180
170 RUN"disc
180 IF PEEK(&9000)<>1 THEN RETURN
190 PRINT"il y a un problème de face ou de disk !"
200 PRINT"on recommence ! (tapez sur une touche)"
210 CALL &BB06:RUN
220 PRINT"insérez votre original DEPROTEGE"
230 PRINT"FACE ";F$;" et appuyez sur une touche"
240 POKE &9000,0:CALL &BB06:RETURN
250 DATA CD,41,A5,11,00,01,3A,00,A0,0E,C4,47,DD,21
260 DATA A5,10,CD,4D,A5,11,00,04,3A,01,A0,0E,C7,47
270 DATA DD,21,38,10,CD,4D,A5,11,00,0B,3A,00,A0,0E
280 DATA C6,47,DD,21,BB,11,C9,11,00,15,3A,00,A0,0E
290 DATA C7,47,DD,21,63,11,CD,4D,A5,21,FF,AB,11,40
300 DATA 00,0E,07,CD,CE,BC,C9,21,00,10,DF,5F,A5,20
310 DATA 10,78,DD,77,00,DF,62,A5,20,07,C9,3C,C0,07
320 DATA 3F,C0,07,E1,3E,01,32,00,90,C9,00,00,00,00
```

CHAMPIONSHIP JET SKI SIM. (COMPIL)

```
10 REM changement de tableau automatique sur
20 REM  CHAMPIONSHIP JET SKI SIMULATOR - HARD
30 REM version DISK - compil QUATTRO SIX
40 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
50 MODE 1:FOR A=&100 TO &157:READ A$
60 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
70 IF C<>7430 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
80 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
90 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
100 CALL &100
110 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
120 DATA 11,58,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
130 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,58,01,11,0E,BC
140 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,C6,41,3E,32,CD,7D
150 DATA 41,21,4E,01,11,E8,01,01,0A,00,ED,B0,21,18
160 DATA 01,22,A9,01,F3,C3,70,01,AF,32,B3,68,32,D6
170 DATA 68,C3,FD,9F
```

OUTBOARD

```
10 REM Invulnerabilite et bateaux infinis
20 REM Sur OUTBOARD Version Disk
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &6000:MODE 1
50 PRINT"1 > Mettre la bidouille
60 PRINT"2 > Enlever la bidouille
70 INPUT"Choix ",ch:IF ch<1 OR ch>2 THEN 70
80 PRINT"Inserer l'original de OUTBOARD...
90 PRINT"(Protection ouverte)":CALL &BB18
100 a$="out1.bin":LOAD a$
110 IF ch=1 THEN b=0:c=&C9 ELSE b=&2D:c=&32
120 POKE &643F,b:POKE &6B8D,c:|ERA,a$
130 SAVE a$,b,&6270,&E90:RUN"disc
```

GRAND PRIX SIMULATOR II (COMPIL)

```
10 REM 99 secondes sur GRAND PRIX SIMULATOR 2
20 REM version DISK - compil QUATTRO SIX
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &164:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>7759 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
110 DATA 11,65,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
120 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,65,01,11,0E,BC
130 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,C6,41,3E,33,CD,7D
140 DATA 41,21,51,01,11,08,02,01,19,00,ED,B0,21,18
150 DATA 01,22,A9,01,22,F0,01,F3,C3,70,01,21,3E,39
160 DATA 22,D5,44,21,32,7F,22,D7,44,3E,41,32,D9,44
170 DATA C3,40,00
```

ITALIAN SUPERCAR (COMPIL)

```
10 REM vies infinies sur ITALIAN SUPERCAR
20 REM version DISK - compil QUATTRO NINE
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &149:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>5791 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
200 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
210 DATA 11,4A,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
220 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,4A,01,11,0E,BC
230 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,90,41,3E,31,CD,47
240 DATA 41,21,43,01,22,09,02,F3,C3,70,01,AF,32,C8
250 DATA 17,C3,ED,03
```

JEUX... CRACK AMSTRAD

ARKANOID II (COMPIL)

```
10 REM Vies infinies sur ARKANOID 2 version Disk
20 REM Pour la compil MICRO CLUB No.1
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&AØØØ TO &AØ41:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>7Ø22 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
110 IF C=1 THEN POKE &AØ39,&3D
120 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
130 CALL &BBØ6:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:CALL &AØØØ
140 CLS:POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø:RUN"DISC"
150 DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,C5,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø
160 DATA ED,BØ,C1,CD,18,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6
170 DATA 3E,49,32,4F,C6,3E,Ø3,32,A4,A8,21,ØØ,9Ø,16
180 DATA Ø8,1E,ØØ,ØE,Ø4,E5,D5,C5,CD,66,C6,C1,D1,E1
190 DATA 3E,3D,32,18,92,CD,4E,C6,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

ITALIAN SUPERCAR (COMPIL)

```
10 REM vies infinies sur ITALIAN SUPERCAR
20 REM version DISK - compil QUATTRO NINE
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&1ØØ TO &149:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>5791 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BBØ6:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2ØØØ
90 CALL &1ØØ
200 DATA 21,ØØ,2Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø,ED,BØ,21,ØE,BC
210 DATA 11,4A,Ø1,Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,21,24,Ø1,22,ØF,BC
220 DATA 3E,C3,32,ØE,BC,C3,7Ø,Ø1,21,4A,Ø1,11,ØE,BC
230 DATA Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,3E,C9,32,9Ø,41,3E,31,CD,47
240 DATA 41,21,43,Ø1,22,Ø9,Ø2,F3,C3,7Ø,Ø1,AF,32,C8
250 DATA 17,C3,ED,Ø3
```

OLLI & LISSA III (COMPIL)

```
10 REM vies et temps infinis sur OLLI & LISSA 3
20 REM version DISK - compil QUATTRO ONE
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&1ØØ TO &14B:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>5657 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BBØ6:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2ØØØ
90 CALL &1ØØ
100 DATA 21,ØØ,2Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø,ED,BØ,21,ØE,BC
110 DATA 11,4C,Ø1,Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,21,24,Ø1,22,ØF,BC
120 DATA 3E,C3,32,ØE,BC,C3,7Ø,Ø1,21,4C,Ø1,11,ØE,BC
130 DATA Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,3E,C9,32,96,41,3E,33,CD,4D
140 DATA 41,21,43,Ø1,22,BF,Ø1,F3,C3,7Ø,Ø1,21,18,Ø1
150 DATA 22,A7,4Ø,C3,ØØ,2Ø
```

MIG 29 (COMPIL)

```
10 REM vies infinies sur MIG 29
20 REM version DISK - compil QUATTRO FIVE
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&1ØØ TO &149:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>6Ø41 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BBØ6:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2ØØØ
90 CALL &1ØØ
100 DATA 21,ØØ,2Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø,ED,BØ,21,ØE,BC
110 DATA 11,4A,Ø1,Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,21,24,Ø1,22,ØF,BC
120 DATA 3E,C3,32,ØE,BC,C3,7Ø,Ø1,21,4A,Ø1,11,ØE,BC
130 DATA Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,3E,C9,32,A4,41,3E,31,CD,5B
140 DATA 41,21,43,Ø1,22,E9,Ø1,F3,C3,7Ø,Ø1,AF,32,C8
150 DATA Ø8,C3,FØ,Ø2
```

MONTE CARLO CASINO (COMPIL)

```
10 REM argent infini sur MONTE CARLO CASINO
20 REM version DISK - compil QUATTRO TWO
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&1ØØ TO &155:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>6558 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BBØ6:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2ØØØ
90 CALL &1ØØ
100 DATA 21,ØØ,2Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø,ED,BØ,21,ØE
110 DATA BC,11,56,Ø1,Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,21,24,Ø1,22
120 DATA ØF,BC,3E,C3,32,ØE,BC,C3,7Ø,Ø1,21,56,Ø1
130 DATA 11,ØE,BC,Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,3E,C9,32,98,41
140 DATA 3E,32,CD,4F,41,21,4E,Ø1,11,E8,Ø1,Ø1,Ø8
150 DATA ØØ,ED,BØ,21,18,Ø1,22,A9,Ø1,F3,C3,7Ø,Ø1
160 DATA 3E,C9,32,6B,1E,C3,4Ø,ØØ
```

CHAMPIONSHIP JETSKI SIMUL. (COMPIL)

```
10 REM changement de tableau automatique sur
20 REM  CHAMPIONSHIP JET SKI SIMULATOR - EASY
30 REM version DISK - compil QUATTRO SIX
40 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
50 MODE 1:FOR A=&1ØØ TO &157:READ A$
60 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
70 IF C<>7289 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
80 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
90 CALL &BBØ6:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2ØØØ
100 CALL &1ØØ
110 DATA 21,ØØ,2Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø,ED,BØ,21,ØE,BC
120 DATA 11,58,Ø1,Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,21,24,Ø1,22,ØF,BC
130 DATA 3E,C3,32,ØE,BC,C3,7Ø,Ø1,21,58,Ø1,11,ØE,BC
140 DATA Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,3E,C9,32,C6,41,3E,31,CD,7D
150 DATA 41,21,4E,Ø1,11,E8,Ø1,Ø1,ØA,ØØ,ED,BØ,21,18
160 DATA Ø1,22,A9,Ø1,F3,C3,7Ø,Ø1,AF,32,6D,68,32,9Ø
170 DATA 68,C3,FD,9F
```

ADVANCED PINBALL SIMULATOR
Compil QUATTRO TWO

Pour avoir des balles infinies:
POKE &415,Ø
(the PUNISHER)

ARKANOID
Compil Micro Club 1

Pour que le joueur 1 ait des vies infinies, faites POKE &Ø2F3,Ø.
Pour que le joueur 2 ait des vies infinies, faites POKE &Ø374,Ø.

ARKANOID II
Compil Micro Club 1

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &3318,Ø.

BACK TO THE FUTURE 3

Pour avoir des vies infinies dans le niveau 1, faites POKE &1FA5,Ø.
Pour doubler le temps dans le niveau 2, faites POKE &1338,Ø.
Pour avoir des vies infinies dans le niveau 3, faites POKE &12BB,&B7.
Pour avoir du temps infini dans le niveau 4, faites POKE &2663,Ø.
(Carine & Nicolas)

BUBBLE BOBBLE
Compil Micro Club 11

Pour que le joueur 1 ait des vies infinies, faites POKE &6D24,&A7.
Pour que le joueur 2 ait des vies infinies, faites POKE &6D85,&A7.

ITALIAN SUPERCAR
Compil QUATTRO NINE

Pour avoir des vies infinies:
POKE &17C8,Ø
(the PUNISHER)

KICK OFF 2 (LIGUE)

Pour que l'adversaire ne marque pas de buts, faites POKE &69Ø2,Ø.

KICK OFF 2 (COUPE)

Pour que l'adversaire ne marque pas de buts, faites POKE &67Ø2,Ø.

LITTLE PUFF
Compil QUATTRO ONE

Pour être invulnérable:
POKE &1152,&18
POKE &1153,&Ø7
(attention aux fosses!)
(the PUNISHER)

MIG 29
Compil QUATTRO FIVE

Pour avoir des vies infinies:
POKE &8C8,Ø
(the PUNISHER)

NARC

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 92 3Ø Ø4 AF par ØØ
3Ø Ø4 AF.
Pour avoir des balles infinies, remplacez les octets 7E 15 3D par 7E 15 ØØ.
Pour avoir des missiles infinis, remplacez les octets 17 A7 C8 3D par 17
A7 C8 ØØ.
Pour choisir la mission de départ,remplacez les octets 31 32 19 3E ØØ par 31 32 19 3E XX,avec XX compris entre Ø et 6.
(Carine & Nicolas)

NARC

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &629Ø,Ø.
Pour avoir des balles infinies,faites POKE &3E9D,Ø.
Pour avoir des missiles infinis,faites POKE &3EC2,Ø.
Pour choisir la mission de départ,faites POKE &1ØCB,XX (XX entre Ø et 6).
(Carine & Nicolas)

OLLI & LISSA 3
Compil QUATTRO ONE

Pour avoir du temps et des vies infinis:
POKE &4ØA7,&18
POKE &4ØA8,1
(the PUNISHER)

OUTBOARD

Pour être partiellement invulnérable, faites POKE &6B8D,&C9.
Pour avoir des bateaux infinis, faites POKE &643F,Ø.
(Carine & Nicolas)

PREDATOR 2

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:
POKE &DE51,Ø.
Pour choisir le niveau de départ, faites:
POKE &FF18,niv
POKE &7Ø9Ø,&3E
POKE &7Ø91,niv-1&
POKE &7Ø92,&C3
POKE &7Ø93,&3B
(niv compris entre 1 et 4)
(Carine & Nicolas)

PEPITO AU MEXIQUE

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &Ø877,Ø
POKE &ØD6F,Ø
POKE &ØE7Ø,Ø.
Pour choisir le tableau de départ,faites:
POKE &13CB,(35-tab),avec tab compris entre 1 et 34.
(Carine & Nicolas)

POWER BOAT
Compil QUATTRO SIX

Pour avoir 1ØØ vies:
POKE &883C,Ø
(the PUNISHER)

PREDATOR 2

Pour avoir de l'énergie infinie,remplacez les octets 33 95 D6 Ø2 par 33 95 D6 ØØ.
Pour choisir le niveau de départ,remplacez les octets C9 3E Ø1 32 83 F5 par C9 3E XX 32 83 F5,avec XX compris entre 1 et 4, puis remplacez les octets AF C3 3B ØØ par 3E YY C3 3B,avec YY=XX-1.
(Carine & Nicolas)

RENEGADE
Compil Micro Club

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &ØA22,&A7.

SHADOW DANCER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 3E Ø1 C9 AF par ØØ 3E Ø1 C9 AF.
Pour avoir la magie infinie, remplacez les octets 3D 32 D2 A7 par ØØ 32 D2 A7.
Pour choisir le niveau de départ,remplacez les octets 3E Ø2 32 FE 87 par 3E XX 32 FE 87,avec XX compris entre Ø2 et 16.

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &746,Ø.
Pour avoir la magie infinie, faites POKE &7CØ,Ø.
Pour choisir le niveau de départ,faites:
POKE &ØEEE,Niveau+1
(entre Ø2 et 16)
(Carine & Nicolas)

SKULL & CROSSBONES

Pour avoir des vies et de l'énergie infinies, remplacez les octets 87 CE DD 35 par 87 CE B7 C9,puis remplacez les octets FD 7E 14 93 par FD 7E 14 C9.
Pour choisir le tableau de départ,remplacez les octets 2C 84 3E Ø1 par 2C 84 3E XX, avec XX compris entre 1 et 8.
(Carine & Nicolas)

Pour avoir des vies et l'énergie infinies,faites:
POKE &628B,&B7
POKE &628C,&C9
POKE &68B5,&C9.
Pour choisir le tableau de départ,faites:
POKE &ØØ52,XX,avec XX compris entre 1 et 8.
(Carine & Nicolas)

PEPITO AU MEXIQUE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 19 Ø3 D6 Ø3 par 19 Ø3 D6 ØØ, puis remplacez les octets 19 Ø3 3D par 19 Ø3 ØØ, puis remplacez les octets 19 Ø3 9Ø par 19 Ø3 ØØ.
Pour choisir le tableau de départ,remplacez les octets 4A 4B 4C 22 par 4A 4B 4C (35-tab),avec tab compris entre 1 et 34.
(Carine & Nicolas)

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS 'NORMAUX'

Pour nous, un listing normal est un listing qui n'utilise aucun autre programme ou bout de programme. Il vous suffira donc de le taper entièrement sur votre Basic ou GFA Basic suivant les cas (c'est dit en en-tête du listing) et de sauvegarder ce programme complet sur une disquette vierge. Pour le lancer il suffira de le charger avec votre Basic (commande LOAD) et de faire RUN. Suivez ensuite les instructions. Dans certains cas, le programme créera un autre fichier qui aura l'extension "PRG" ou qui aura la particularité de se trouver dans le répertoire "auto" de votre disquette. Dans ce cas précis, il ne faudra pas le lancer à partir du Basic mais simplement double-cliquer (clic, clic avec la souris) dessus comme pour un programme normal. Le programme vous demandera tout seul, comme un grand, d'insérer la disquette de jeu originale...

METHODE POUR UTILISER NOS LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC qui est fourni avec votre ATARI ST.

LE GFA ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne. Le ST BASIC nécessite des numéros de ligne. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', Après avoir mis la disquette* bien évidemment.

Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas-là, ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge.

Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier '.PRG' qui devra être exécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette..

* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

LES EDITEURS DE SECTEURS

Lorsque vous avez fini de bidouiller une disquette, n'oubliez pas d'attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).

- LA RUSE DU GRAND PATCHEUR -

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisément celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formatter une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette* du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, reéssayez en mettant 1Ø secteurs au formatage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)

- ULTIMATE RIPPER -

Mettez la disquette que vous voulez patcher dans le lecteur avant de rentrer dans l'option Editeur disque. L'option lire les informations du boot secteur s'exécutera automatiquement, appuyez sur 'F1' si les informations vous semblent correctes c'est-à-dire le nombre de secteurs entre 9 et 11, et la piste de fin entre 79 et 81, appuyez sur 'return', si elles ne sont pas correctes, faites les modifications pour qu'elles le deviennent puis appuyez sur 'return'.
Maintenant, appuyez sur 'F3' (recherche), 'H' (Hexa), tapez la chaîne à rechercher sans aucun espace et celle à remplacer. Lorsque la chaîne sera trouvée, appuyez sur 'F1' pour remplacer et sauvegarder.

- DISCO-SCOPIE -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Démarrez le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionnez l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'.
Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle-ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît.
Cliquez sur le bouton 'Hexa'.

Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche.
Modifier les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN').
Allez dans le menu écriture.
Sélectionnez secteur et validez l'écriture.

- MUTIL -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes débutant, son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enlèverez la disquette* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplacer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).

Cela fait, vous sélectionnerez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier , où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets.

Vous cliquerez sur le bouton 'SEARCH', et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!)

Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EXIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

- DISK DOCTOR -

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...
Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette* à éditer dans le lecteur .Allez dans le menu "FILE",
Choisir l'option "OPEN DISK", Sélectionnez le drive.
Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH". Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs.
Aller dans le menu "SECTOR" et choisir l'option "WRITE SECTOR TO DISK".

3615 JESSICO SUPER QUIZZ !
CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER

JESSICO



"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
ADDICTED TO FUN — Rainbow island+N.Zealand +Bubble bobble	192	192	192
J.BOND COLLECTION — L'espion qui m'aimait+Vivre et laisser mourir+Licence to kill	242		242
SUPER HEROES — Robocop+indiana jones +Last ninja 2+L'espion qui m'aimait	292		292
LES STARS — Skweek+Builderland+Bumpy +superskweek	282		282
LE TEMPS DES HEROS — Prince of persia+Moonblaster North and south	282	282	282
LES COSTAUDS — Flimbo's quest+Twinlord Rick dangerous 2+Monsters	292		292
AVENTURES EXTRA. — Zac mc cracken+Iron lord Rocket ranger+Manoir morteville	292	325	292
AIR COMBAT ACES — Falcon+Gunship+Bomber	325	342	325
LES BATTANTS 2 — Rick dangerous 1&2 +Satan Double dragon 2+Licence to kill	292	292	292
10 MEGAHITS 3 — Sunt car racer+last ninja 2+ rank Foot man 2+Highway 2+Tetris +3 Slooges+Trivial 2+Defender+ Apb	342	342	342
AIR SEA SUPREMACY — Silent service+Hunt red october Carrier command+F15(ST) Wings (Amiga)	292	325	292
KARATE ACES — Double dragon 1&2+Last ninja 2 Saboteur 2 (PC)Orient. games (ST+AMIG)	292	325	292
RAPP PACK — Sunt car racer+P47+Vixen+Satan	225	225	225
QUEST AND GLORY — Cadaver+Midwinter+Bloodwych Bat (sauf ST) Iron lord (ST)	292	292	292
10 GREATS GAMES — Ferrari f1+Rick dangerous+Tintin Pic'n pile+Night hunter+Superski Carrier command+Chigago 90 +Pro tennis tour+Xenon 2	342	342	342
TOP LEAGUE — Rick 2+Falcon+Midwinter Tv sport foot+Speed ball 2(sauf PC)	292	292	292
FUN RADIO — Tortues ninja+Gremlins 2+ Day of thunder+Back the future 2	292	292	292
TOP ACTION — Hard drivin+Strike f.harrier Pick'n pile+Licence to kill	225	225	225
SUPER SEGA VOL1 — Shinobi+Super monaco GP Golden axe+Crackdown+E-swat	272		272
MAX — Turrican 2+Sr dragon+Swiv +Night shift	272		272
CAPCOM COLLECTION — Strider 1&2+Un squadron+Duel +Forgotten world+Ghouls'n ghosts Dinasty+Led storm	272		272
MAGNETIC SCROLL V.1 — Fish+Corruption+Guild of thieves	299	352	299
2ème SENS — Freedom+Bubble ghost+Super ski+Pinball magic+Pick'n pile	242	242	242
SUCCES STORY — Bumpy+Skweek+Turbo cup Crazy shot+Space racer	225	225	225
TITUS ACTION — Offshore warrior+Wild street +Fire and forget 2+Galactic c.	292	292	292
COMPIL TEST DRIVE — Test drive 2+4 scenery disk	NC	NC	NC
COMPIL FALCON — Falcon+Mission 1&2	292		352
VIRTUAL REALITY 1 — Midwinter 1+Starglider 2 +Carrier command+Stunt car racer+Intern.soccer challenge	292	292	292
VIRTUAL REALTY 2 — Sentinel+Resolution 101+ Thunderstrike+Weirdreams+Virus	292	292	292
GRAND STAND — W.class leaderb.+Protennis +Gazza+Continental circus	292	292	292
VIRTUAL WORDS — Driller+Castel master+Total eclipse+The crypt	292	292	292
PLANETE AVENTURE — Indiana jones+Maniac mans. Explora 2+Portes du temps	295	295	295
NRJ 2 — Mystical+Light corridor+Pinball magic+Crazy cars 2+Shufflep.	292	292	292
SUPER SIM PACK — Italy 90+Snowstrike+Turbo out run+Heavy metal	272	292	272
GEANTS DU SPORT — Great courts+Kick off+ Football manager 2	342	342	342
LES FOUS DU FOOT — Kick off+Fighting soccer International soccer	292		292
MEGAMIX — Turrican+Chase hq+Shadow warrior+Altered beast	242		242

LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIG
3D CONSTRUCTION KIT	375	450	375
3D MASTER GOLF	342		342
4 WHEELDRIVE	292		292
ALCATRAZ	242	242	242
ARMOUR GEDDON	242		242
ATOMINO	242		242
BALL GAME	242	242	242
BARBARIAN 2	242		242
BAT + CARTE	292	292	292
BATTLE ISLE	242	242	242
BATTLE OF BRITAIN	239	289	239
BEAST BUSTERS	242		242
BETRAYAL	292	342	292
BOOLY	242		242
CADAVER DATA DISK	145	145	145
CAPTAIN PLANET	242		242
CAPTIVE	242	292	242
CASTLES	292	292	292
CENTURION	242	242	242
CHART ATTACK	292		292
CHUCK ROCK	242		242
CROISIEREp.un cadavre	242	292	242
CYBERCON 3	242		242
DARKMAN	242	242	242
DEATH OR GLORY	242		242
DEMONIAC	292	292	292
DEUTEROS	242		242
DUCK TALES	242	242	242
ELF	242	292	242
EUROPeen superleague	192	242	192
F19 STEALTH FIGHTER	282	382	282
F15 STRIKE EAGLE 2	342	342	342
F23	242	242	242
FIREBALL	242		242
FIRST SAMOURAI	242		242
FLIGHT TO INTRUDER	292		292
GAUNTLET 3	192		192
GODS	242	292	242
GRAND PRIX 500 CC 2	242	282	242
GREAT COURTS 2	242	242	242
HARLEQUIN	252		252
HEROQUEST	242		242
HUNTER	242		242
J.WHITE SNOOKER	292		292
KICK OFF 2 + SCENARIO	242	242	242
KNIGTHMARE	242		242
KO 2 FINAL WHISTLE	125	125	125
KO 2 GIANT OF EUROP	125	125	125
KO 2 RETURN TO Europ	125	125	125
KO 2 SUPER LEAGUE	125	125	125
KO 2 WINNING TACTIC	125	125	125
LAST NINJA 3	242		242
LEMMINGS	242	242	242
LEMMINGS DATA DISK	145	145	145
LIFE AND DEATH	242		242
LOGICAL	192		192
LOTUS TURBO CHAL.2	252		252
M1 TANK PLATOON	292	342	292
MAD TV	242		242
MAGIC POCKETS	242		242
MANCHESTER U.europe	242		242
MEGA FORTRESS	242	292	242
MEGA-LO-MANIA	242		242
MERCS	242		242
MIDWINTER 2	242	292	292
MIG29 SUPERFULCRUM	392	442	392
MONKEY ISLAND	242	292	242
MOONFALL	242		242
NAPOLEON 1	292		292
NASKAR	289		289
NAVY SEALS	242		242
ORK	252		252
PANZA KICK BOXING	282	282	282
PEGASUS	252		252
PILOT IN PARADISE	292		292
PITFIGHTER	242	292	242
POPULUS 2	292		292
PowerMonger + Cadaver	292		292
POWERMONGER D.DISK	145	145	145
PREDATOR 2	242		242
RACE DRIVIN	242	292	242
RAILROAD TYCOON	292	292	292
RIDENS OF ROHAN	242	342	242
R-TYPE 2	242		242
ROBIN HOOD	242		242
ROBOCOP 3	292		292
ROBOZONE	252	252	252
RODLAND	242		242
ROLLING RONNY	242	292	242
ROTATOR	242		242
RUGBY-WORLD CUP	242		242
SARAKON	192	192	192
SHADOW DANCER	242		242
SHUTTLE	292	292	292
SILENT SERVICE 2	342		342
SIM CITY + POPULUS	292	292	292
SIM EARTH	289	289	289
SKATE OR DIE	242		242
SNOW BROSS	242		242
SPACE CRUSADE	252		252
SPEEDBALL 2	242		242
STRATEGO	242		242
STORMBALL	242		242
SUMMER CAMP	242		242
SUPER League Manager	242		242
SUPER MONACO GP	242		242
SUPER SPACE INVAD	242	292	242
SWIV	242		242
SWORD OF SAMURAI	292		292
TENTACLE	242		242
TERMINATOR 2	242	292	242
THE BLUE MAX	292	292	292
THE SHOE PEOPLE	252		252
THE SIMPSONS	242	292	242
THUNDERJAWS	242		242
TRACKSUIT MANAGER 2	242		242
UTOPIA	292		292
VIDEO KID	252		252
VIKING CHILD	242		242
VROOM	242		242
WARLORDS	242		242
WARLOCK THE Avenger	242		242
WARZONE	242		242
WILD WHEELS	242		242
WING OR D	242		242
WOLF PACK	292	292	292
WONDERLAND	292		292
WORLD CLASS RUGBY	242		242
WRECKERS	242		242

GAMEBOY

BATMAN	229
BEETLEJUICE	259
BOMBER BOY	259
BO JACKSON	259
BUBBLE BOBBLE	259
BUGS BUNNY 2	259
BURGER TIME DELUXE	259
BURAI FIGHTER	192
CADILLAC 2	229
CASTELIAN	259
CASTELVANIA 2	259
CHASE HQ	259
CHESS MASTER	229
CHOPLIFTER 2	259
CONTRA	259
CYCLE GRAND PRIX	259
DAYS OF THUNDER	259
DICK TRACY	259
DOUBLE DRAGON	229
DRAGON'S LAIR	259
DUCK TALES	259
F1 SPRIT	259
FINAL FANTAZY	289
FUNNY FIELD	229
GARGOYLE QUEST	192
GHOST N GOBBLINS	229
GHOSTBUSTERS 2	239
GREMLINS 2	259
IN YOUR FACE	192
ISHIDO	229
JORDAN VS BIRDS	259
KLAX	229
KWIRK	229
MALIBU BEACH VOLLEY	229
MARU'S MISSION	229
MEGAMAN	229
MERCENARY FORCE	229
MICKEY MOUSE 2	229
MYSTERIUM	259
NAVY SEALS	259
NBA ALL STAR	259
NEMESIS 2	259
NINJA BOY	229
OPERATION C	259
PACMAN	229
PITMAN	229
PUNISHER	259
PUZZNIC	229
RADAR MISSION	229
RESCUE PR.BOBLETTE	229
R-TYPE	229
ROBOCOP	239
ROCKMAN WORLD	259
ROLANS CURSE	229
SHANGAI	229
SKATE OR DIE	229
SNOOPY	259
SOLAR STRIKER	229
SOLOMON'S CLUB	229
SUPER MARIO LAND	192
SWORD OF HOPE	229
TAIL GATOR	259
TEENAGE M TURTLE NINJA	229
TETRIS	229
THE SIMPSONS	259
TOUR DE TRASH	259
TURBO RACING	259
WARRIOR	229
WWF SUPERSTARS	229

BOITIERS DE RANGEMENTS

AVEC SERRURE + CLE

BOITIER DD 50L :50X525"	119
BOITIER DD 100L:100X525"	149
BOITIER DS 40LB:40X350"	99
BOITIER JSY 80 :80X350"	109

PRIX BUDGET

ST, PC ,AMIGA

1943	99
3 STOOGES	99
3D POOL	99
ADVANCED Rugby simulation	99
AFTER BURNER	99
ARKANOID 2	99
AUSTERLITZ	99
BATTLESHIPS	99
BARBARIAN (PAL.)	99
BARBARIAN (PSY.)	99
BATMAN	99
BEACH VOLLEY	99
BLOODWYCH	99
CALIFORNIA GAMES	99
CAPTAIN BLOOD	99
CONFLICT EUROPE	99
CONTINENTAL CIRCUS	99
DEFENDER OF THE CROWN	99
DOUBLE DRAGON	99
DRAGON SPIRIT	99
EURO SOCCER CHALLENGE	99
FERRARI FORMULE 1	99
FOOTBALL MANAGER	99
FORMULA 1 GP	99
GAUNTLET 2	99
GOLD RUNNER 2	99
HOSTAGES	99
IK +	99
IMPOSSIBLE MISSION 2	99
ITALIA 1990	99
KARATE KID 2	99
KARTING GRAND PRIX	99
MIG 29 (CODEMASTERS)	99
MOONWALKER	99
NIGEL MANSELL	99
NORTH AND SOUTH	99
OPERATION NEPTUNE	99
PASSING SHOT	99
PINBALL FACTORY	99
POADBLASTER	99
ROCK STAR	99
ROGUE	99
SHERMAN M4	99
SHINOBI	99
SHUFFLEPUCK CAFE	99
SIDEWINDER 2	99
SILKWORM	99
SKYCHASE	99
SPEEDBALL	99
SUMMER OLYMPIAD	99
SUPERCARS	99
SUPER GRAND PRIX	99
TARGHAN	99
TENNIS CUP	99
TRACKSUIT MANAGER	99
TV SPORTS FOOTBALL	99
TYPHON THOMPSON	99
VECTORBALL	99
VIGILANTE	99
WATERLOO	99
WINGS OF FURY	99
WINTER OLYMPIAD	99
WORLD CLASS L/BOARD	99
WORLD SOCCER	99
XENON 2	99
XYBOTS	99
ZANY GOLF	99

SEGA MASTER

CONSOLE MASTER SYSTEM II + 1 JEU	**490**
ACE OF ACES	299
AERIAL ASSAULT	299
AFTER BURNER	299
ALIEN SYNDROME	285
ALTERED BEAST	299
ASSAULT CITY	299
ASTRO WARRIOR	285
BASKETBALL NIGHTMARE	299
BATTLE OUT RUN	299
CAPTAIN SILVER	299
CHASE HQ	299
CLOUD MASTER	299
COLUMS	299
CYBORG HUNTER	285
DANAN JUNGLE FIGHTER	299
DOUBLE DRAGON	299
DYNAMITE DUX	299
E-SWAT	299
FIRE AND FORGET II	299
FORGOTTEN WORLDS	299
GAUNTLET	299
GHOSTBUSTERS	299
GHOULS AND GHOSTS	299
GOLDEN AXE	299
GOLFMANIA	299
HEAVYWEIGHT BOXING	299
INDIANA JONES	299
KENSEIDEN	289
KUNG FU KID	285
MICKEY MOUSE CASTLE	299
MOONWALKER	299
PACMANIA	299
PAPER BOY	299
PARLOUR GAMES	299
POPULUS	299
R-TYPE	299
RAMPAGE	289
RASTAN SAGA	285
SHINOBI	299
SLAP SHOT	299
SPEEDBALL	299
SUMMER GAMES	299
SUPMARINE ATTACK	285
SUPER MONACO GP	299
TIME SOLDIERS	299
ULTIMA IV	299
WORLD CUP ITALIA	299
WONDERBOY 3	299

ATARI LYNX

CONSOLE LYNX +CALIFORNIA GAMES	**990**
BLOCK OUT	250
BLUE LIGHTNING	250
CHIP'CHALLENGE	250
ELECTROCOP	250
GATES OF ZENDOCON	250
GAUNTLET	250
KLAX	290
MS PACMAN	250
NINJA GAIDEN	250
PAPER BOY	250
RAMPAGE	290
ROAD BLASTERS	290
ROBO SQUASH	250
RYGAR	290
XENOPHOBE	250
ZARLOR MERCENARY	250
WARBIRDS	290

GAME GEAR

GAMEGEAR + 1 JEU	**990**
AFTERBURNER 2	239
BERLIN WALL	239
CHASE HQ	239
COLUMNS	239
DEVILISH	239
DRAGON CRYSTAL	239
FANTAZY ZONE GEAR	239
GRIFFIN	239
HAREWARS	239
HASTLE GOLBY	239
HEAD BLISTER	239
JUNCTION	239
MAGICAL GUY	239
MAPPY	239
MICKEY MOUSE CASTLE	239
PACMAN	239
PENGO	239
PRO BASEBALL	239
PSYCHIC WORLD	239
RIU KYU	239
SHANGAI	239
SHINOBI	239
SOKOBAN	239
SUPER GOLF	239
SUPER MONACO	239
WAREHOUSE MAN	239
WONDERBOY	239

JOYSTICKS

PHASOR ONE (+MONTRE)	109
COMPETITION PRO	149
PRO 5000	149
QUICKJOY JUNIOR	59
QUICKJOY 2	75
QUICKJOY 2 TURBO	135
QUICKJOY 3 SUPERCHAR.	99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	192
QUICKJOY IR INFRAROUGE	390
QUICKJOY M5 IBM XT/AT	195
QUICKJOY VI JETFIGHTER	145
QUICKJOY TOPSTAR	275
QUICKJOY MEGABOARD	315
QUICKJOY SEGA FIGHTER	192
QUICKJOY NI-5 NINTENDO	159
QUICKJOY NI-PRO Nintendo	199
KONIX SPEEDKING	109
KONIX SPEEDKING Autofire	125
KONIX THE NAVIGATOR	145
STING-RAY	149
MANTA-RAY	129

ACCESSOIRES

COPY HOLDER	189
FILTRE ECRAN 14"	169
SUPPORT IMPRIM 80 COL	149
SOURIS GENIUS AMIGA	249
SOURIS GENIUS ST	249
INTERFACE MIDI AMIGA	249
LECTEUR EXT 3"5 AMIGA	890
LECTEUR INT 3"5 ST	690
LECTEUR EXT 3"5 ST	890
EXTENSION 512K ST	799
EXT.AMIGA512K	590
EXT.AMIGA512K+horloge	690

HOUSSES

HOUSSE 464 COUL / MONO	99
HOUSSE 6128 COUL / MONO	99
HOUSSE DMP 2000/3000	79
HOUSSE CITIZEN 120D	79
HOUSSE STAR NL 10	79
HOUSSE STAR LC 10	79
HOUSSE 520 ST	119
HOUSSE SMM 804	79

AMIGA ACTION REPLAY MK II

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

- VIRUS KILLER
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES.(AUCUNE CONNAISANCE NECESSAIRE)
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS.
- AUTOFIRE
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT
- BOOT SELECTION
- SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK

AMIGA 500 / 1000	595
AMIGA 2000	695

DIGITALISEUR VIDI

- DIGITALISE AU 1/50S TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE,COMPATIBLE NEO / DEGA - RESOLUTION 320 X 200 4 BITS PAR PIXEL- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

PACK VIDI ST OU AMIGA + VIDICHROME 1190 F
VIDICHROME LOGICIEL COULEURS 249 F
VIDI RGB COULEURS ELECTRONIQUE 799 F

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 2

-COPIE DE DISQUETTES EN MOINS DE 30 SECONDES
-SYNCHRO EXPRESS NÉCESSITE UN 2ÈME LECTEUR
-SÉLECTION PAR MENU DES DÉBUTS ET FINS DE PISTES (JUSQU'À 85 PISTES), UNE OU DEUX FACES, AUTOSÉLECT
-DUPLICATTION D'AUTRES FORMATS TEL IBM, MAC, ETC

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

SYNCHRO EXPRESS ST	395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA	395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000	450 F

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ 93.51.61.30 - 93.97.22.00

à retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 20 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
ORDINATEURS 120 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 25 F
DOM TOM + ETRANGER + 60 F
PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS

2-10

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
❑ Je paie à réception au facteur + 25 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB

date d'expiration ....

NOM .... PRENOM ....

N° ET RUE ....

VILLE .... CODE POSTAL

SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

précisez votre ordinateur ☐ DISC ☐ K7 ☐

SWIV

Pour avoir des vies infinies, mettez le jeu en mode pause et tapez 'NCC-17Ø1' puis la touche 'Return' (n'oubliez pas le tiret).
(LEVY Johan)

ARMOUR GEDON

Si vous voulez faire un vrai carton sans vous fatiguer, allerz au point (-11;-2). Vous flinguerez un beau paquet d'avions et d'hélicoptères ennemis. Prenez un hovercraft avec un laser, des roquettes, et des missiles Ir pour les intrus.
(KREBS Laurent)

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Pour avoir de l'énergie infinie, lorsque l'on vous demande le code pour la mission tapez à la place '8859', on vous redemande le code, tapez '15Ø6' et enfin tapez le vrai code. Pendant le jeu appuyez sur la touche 'Help' et l'énergie remonte même si la tortue est morte!!
(DALLONGEVILLE Christophe)

METAL MASTERS

Au level 5, pour gagner de l'argent à volonté, il suffit de se faire toucher une fois par l'adversaire puis de taper sur F6. Vous aurez alors la possibilité d'aller faire le challenge, qui pourra vous rapporter sans problèmes, au minimum 1Ø ØØØ$. Ce qui est beaucoup plus que le simple fait d'appuyer sur F6.
Ceci est aussi valable pour tous les niveaux à challenge, mais c'est tout de même le level 5 qui est le plus simple car il suffit d''envoyer des lasers sur l'adversaire pour ne pas se faire toucher.
(ROLAND Joachim)

SCORPION

Pour obtenir 1Ø vies, dans le tableau des High-Scores, tapez 'IMPORTLIGHT'.
(EVRARD Jérémie)

BOOLY

Voici les codes des 14 premiers niveaux:
Niveau 2: TABEB
Niveau 3: TACEC
Niveau 4: TADED
Niveau 5: TAEEE
Niveau 6: TAFEF
Niveau 7: TAGEG
Niveau 8: TAHEH
Niveau 9: TAIEI
Niveau 1Ø: TAJEJ
Niveau 11: TAKEK
Niveau 12: TALEL
Niveau 13: TAMEM
Niveau 14: TANEN
(CORITON Yannick)

MIG 29 FULCRUM

Comment finir ce jeu?
Voilà l'attitude à appliquer lors des différentes missions.
1 - Blue Seasprite:
Volez à la base Harrier, détruisez les hangars et aussi tous les Harriers. Volez au dessus du sous-marin à basse altitude et détruisez-le. Si d'autre Harriesr se présentent à votre gauche exterminez-les puis retournez à la base.

2 - Yellow Dragon:
Volez jusqu'à la piste d'atterrissage chinoise la plus proche et faites exploser les hangars et les jets. Atterrissez maintenant pour faire le plein et vous réarmer. Décollez à nouveau et aller détruire les hangars de la seconde base chinoise. Atterrissez puis décollez à nouveau. Allez détruire le 4 tanks de la muraille de chine. Retournez à la base.

3 - White Pegasus:
Volez jusqu'à l'île et détruisez les raffineries. Continuez et faites exploser les derricks. Si vous voulez vous pouvez aussi détruire tous les autres navires et puits de pétrole.

4 - Red Witch:
Volez jusqu'au pont, détruisez l'emplacement SAM et les cannons à tirs anti-attaque aérienne (tous). Ensuite faites exploser tous les bâtiments et les véhicules ennemis. Retournez à la base.

5 - Desert Strike:
Volez jusqu'à la base et détruisez les hangars ensuite les mirages. Faites exploser les canons et atterrissez pour faire le plein de carburant et d'armes. Décollez et dirigez-vous vers la seconde base aérienne ennemie située au nord-ouest de l'aire SAM. Détruisez les hangars et les avions adverses puis atterrissez sur la piste. Décollez de nouveau et dirigez-vous vers l'aire SAM, faites sauter tous les emplacements ennemis et l'usine nucléaire. Détruisez le pont, le fort du désert, les convois et la base pour obtenir un repos bien mérité.
(EVRARD Jérémie)

VIZ

Tapez 'WHAT A LARGE OF BOLLOCKS' et vous aurez une surprise. Pour changer de niveau, utilisez les touches de '1' à '5'.
(EVRARD Jérémie)

WIND SURF WILLY

Voici les différentes voiles qu'il faut choisir si vous voulez être toujours le meilleur:
W.1 : Kenya = Wave
W.2 : Istanbul = Poweryibe
W.3 : San Francisco = Wave
W.4 : Antarctique = Racing
W.5 : Hong-Kong = Poweryibe
W.6 : Floride = Wave
W.7 : Canada = Racing
W.8 : Var = Poweryibe (pas de slalom)
W.9 : Australie = Poweryibe
W.1Ø : Canaries = Wave
W.22 : Ecosse = Racing
W.12 : Hawaï = Wave
W.13 : Japon = Poweryibe
W.14 : Bretagne = Poweryibe
W.15 : Bermudes = Wave
(MAGNON Jean-Christophe)

DOUBLE DRAGON

Tapez pendant la page de présentation 'RU CALLING MY PINT A POFF' puis la touche 'Return'. Maintenant pendant le jeu, il vous suffira d'appuyer sur la touche 'Del' pour supprimer tous les ennemis présents sur l'écran.
(GOEMAN Olivier)

THE NEW ZEALAND STORY

A la fin du niveau 2-1 au lieu de libérer madame Kiwi qui est prisonnière, passez par dessus (avec un ballon) et vous apercevrez un passage sur la droite de l'écran. Prenez-le, il vous conduit dans une petite salle. Tirer vers la droite, un passage apparaîtra pour vous emmener au niveau 3-4.
(CREUZEAU Julien)

NORD ET SUD

Mettez l'année 1863 et vous disposerez de 4 hommes ce qui est nettement plus facile. Si vous choisissez l'option bateau procurez-vous le port à tous prix pendant le jeu et vous aurez des cargaisons de six hommes régulièrement. Attention dès que vous avez un homme et trois boulets à côté, le bateau ne livrera plus, déplacez le! Ne prenez surtout pas l'option indien, ils vous attaquent!!!
(VERVIN Eric)

SUPER CARS II

Pour activer le cheat mode, tapez à la place du nom du joueur 1 'I Walk the Hill' et 'Inwards' pour le joueur 2. (Attention aux majuscules!!!)
(ALBURQUERQUE Sébastien)

S.C.I. (CHASE H.Q. II)

Tapez 'IN A GARDEN' pendant le jeu puis pour rajouter du temps, appuyez ,sur la touche 'T'.
(BAYLAC Denis)

SUPER CARS II

Pour être bourré de fric recherchez les octets 323Ø ØØØØ 48C1 D3B9 et remplacez-les par 4E71 23FC ØØØF 1B3Ø. Si cela ne vous suffit pas pour aller à la fin de chaque niveau, remplacez les octets ØC79 ØØØ5 ØØØ1 9FEC 6526 et remplacez-les par ØC79 ØØØ5 ØØØ1 9FEC 6Ø26.
(ALBURQUERQUE Sébastien)

CARTOON CAPERS

Pour tuer le chat de chaque scène, il suffit de se coller devant lui et de se baisser tout en tirant.
(POULET Christian)

MIDWINTER II
FLAMES OF FREEDOM

Pour éviter de perdre de l'énergie en se déplaçant, et par conséquent de devoir se reposer pendant des précieuses heures, usez et abusez du mode 'route automatique' : vous resterez en pleine forme même si vous courez pendant des kilomètres!
(NAPOLEON)

U.N. SQUADRON

Dés que vous mourrez, appuyer sur le bouton de la deuxième manette et ainsi, vous pourrez continuer le jeu. Si vous jouez à deux, et si l'un meurt, appuyer également sur la deuxième manette, lorsque vous êtes au magasin; ainsi le deuxième joueur pourra encore avoir une vie.
(BOOK Boris)

BUILDERLAND

Dés qu'on vous demande d'appuyer sur start, mettez l'autofire de votre joystick, vous verrez des chiffres défiler et arriver à 999, vous aurez alors 99 vies.
(GONÇALVES Louis)

PREHISTORIK

Lors de la première page présentation, quand on voit Grawagars massacrer allégrement l'ours Wagows le gloubi-boulga et mascidocus, attendre que l'ordinateur chéri s'arrête de charger, puis tapez 'GRAWAGARS', puis frapper sauvagement la barre d'espacement. Et pour cheat moder à donf, lors de la seconde page de présentation, tapez 'CYBELE' puis défonceZ le bouton de tir de votre joystick. Vous voilà avec 4ØØ vies! (RAMBERT Jérôme)

BATTLE VALLEY

Pour avoir des vies infinies, tapez 'ROGER MELLIE THE MAN ON THE TELE'.

TOTAL RECALL

Pour avoir de l'énergie infinie dans les tableaux à plates-formes, tapez pendant la présentation (celle ou on voit schwarzounet!) 'LISTEN TO THE WHALES'.

TOTAL RECALL

Pour avoir de l'énergie infinie dans les tableaux en voiture, tapez pendant la présentation (celle ou on voit schwarzounet!) 'JIMMY HENDRIX'.

BRAT

Voici les codes d'accès aux niveaux suivants:

Toy Land
1 - BISHIGMO
2 - MIHEMOTO
3 - SASUTOZO
4 - SUMATZEE

Park Land
1 - NOKITAGO
2 - ITSANONO
3 - MOZIMATO
4 - HOZITOMO

Moon Base
1 - MOKITEMO
2 - ZUMOHATO
3 - CHANASTU
4 - NAGAITSU

CJ'S ELEPHANT ANTICS

Pendant la présentation tapez 'ITCHY ARSEHOLES', vous aurez alors des vies infinies.

DEATH TRAP

Faites un High-Score et tapez "GIRLS" à la place de votre nom. Pendant le jeu, les touches F6 F7 F8 rempliront vos pots de potion pour acheter des armes.
(Sébastien BESTEIRO)

BACK TO THE FUTURE III

Voici quelques cheat mode pour accéder aux différents niveaux:
Niveau 1:
ROTTEN CHEAT
Niveau 2:
LOUSY CHEAT
Niveau 3:
LOW DOWN CHEAT

GALAXIE FORCE

Pour aller directement à la fin des tableaux, tapez pendant la présentation 'DONKEY' et pendant le jeu appuyez sur la touche 'F3'.

TOKI

Pour avoir des crédits infinis, tapez 'KILLER'. Vous pouvez aussi changer de niveau en utilisant les touches de fonctions.

LOGICAL

Pour choisir votre niveau, tapez 'ELO WANTS' suivi du niveau désiré.

KARATE KID II

Pour changer de tableau, tapez à la place de votre nom dans les High-Scores 'MYAGI'. Maintenant il vous suffit de presser la touche 'P' pendant le jeu.

JUDGE DREDD

Pour changer de tableau, tapez lorsque l'ordinateur vous demande votre 'log': 'Dredd' puis 'BRUCKEN PLAYING HERO QUEST'. Maintenant pendant le jeu appuyez sur la touche 'Help'.

SHADOW DANCER

Pour avoir des vies infinies, tapez pendant le jeu (en mode pause) 'GIVE ME INFINITY'.

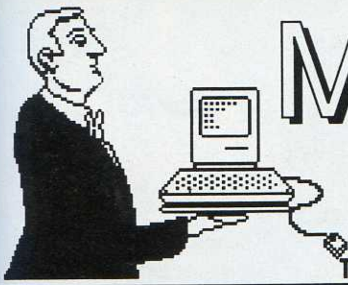
F 19 STEALTH FIGHTER

Pour ce truc, il vous faut éditer la disquette de sauvegarde des pilotes.
Pour chaque pilote, on dispose ainsi de quelques rangées de chiffres dont voici l'explication :
Le 2ème chiffre est le numéro du pilote (son emplacement dans la liste).

Du 3ème au 26ème chiffre, il s'agit du nom du pilote (en hexadécimal bien sûr).
Le 33ème et le 34ème chiffres représentent le grade du pilote dont ØØ pour lieutenant seconde classe, Ø1 pour lieutenant première classe, Ø2 pour capitaine, Ø3 pour major, Ø4 pour lieutenant colonel, Ø5 pour colonel et enfin Ø6 pour brigadier général.
Le 36ème chiffre est le nombre de vos médailles PM.
Le 38ème chiffre est le nombre de vos médailles AM.
Le 4Øème chiffre est le nombre de vos médailles DFC.
Le 42ème chiffre est le nombre de vos médailles SS.
Le 44ème chiffre est le nombre de vos médailles AFC.
Le 46ème chiffre est le nombre de vos médailles OMCH.
Le 47ème et le 48ème est le total de la meilleure mission.
Le 49ème et le 5Øème le total de la dernière mission.
Le 55ème et le 56ème représentent le nombre de mission.

Et enfin, le 8Øème est l'état du pilote dont ØØ pour actif, Ø1 pour "retired" et Ø2 pour "kill in action".

A vous maintenant du vous créer votre propre personnage...
(Philippe KUCKLY)



MICRO SWEET

NEUF & OCCASION

Grand choix de MICRO - CONSOLES - JEUX

Tous ces prix sont TTC

AMIGA

NOUVEAU
AMIGA 500 PLUS
1 Mo Chip RAM
Workbench 2.4
3.290 F

AMIGA 500

+ Péritel	2.790 F
+ Péritel + Extension	2.990 F
+ Moniteur Couleur Stéréo 1083S	4.790 F
+ Moniteur Coul. Stéréo 1083S + Extension..	4.990 F

Spécial PROMO :
Amiga 500 + Moniteur Couleur 1083S + Extension + Lecteur 3"1/2 + Joystick + Souris + 50 disk 3"1/2
5.190 F

AMIGA 2000

+ Joystick	5.290 F
+ Moniteur Couleur Stéréo 1083S + Joystick..	6.990 F
A2000 + 2ème lecteur interne 3"1/2 + Joyst.	5.790 F
A2000+Monit. 1083S+2ème Lect. int.+ joyst.	7.490 F
Moniteur Couleur Stéréo 1083S	1.990 F
Moniteur Couleur Stéréo 1084S	2.190 F

AMIGA 3000 : Nous consulter

*PROMO RENTREE 91**

AT 386SX 20 Mhz
Mini Tower 1 Mo Ram - Disque Dur 40 Mo
Lecteur 5"1/4 1.2 Mo **ou** Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
Carte VGA Couleur - Carte son Sound Blaster
Moniteur couleur SVGA 1024x768
Clavier 102 touches, Souris, Joystick,
MS DOS 5.0 - 1 jeux VGA au choix
Tapis souris, Log. dessin, Log. musique
11.990 F
* -5 % de remise aux étudiants
(sur présentation d'une carte d'étudiant)

CONSOMMABLES

Lecteur interne Amiga 2000	590 F
Disque Dur Amiga 2000 45 Mo	2.990 F
Lecteur interne Amiga 500	590 F
Disque Dur Amiga 500 42 Mo	2.990 F
Disque Dur Amiga 500 52 Mo	3.790 F
Lecteur interne PC 3"1/2-5"1/4	500 F
Lecteur externe Amiga	590 F
Souris Amiga	185 F
Souris optique Amiga	390 F
Blitz Turbo Amiga	250 F
Interface Midi Amiga	450 F
Digitaliseur Son Stéréo	590 F
Sound Blaster (carte son PC)	1.350 F
CMS (composants Sound Blaster)	290 F
Adaptateur Rom Kickstart	250 F
Free Boot	150 F
Extension mémoire 512 Ko + Horloge	330 F
Extension mémoire 512 Ko	249 F
Deluxe Paint 4	890 F

Imprimante LC200 couleur : 2.590 F

Commodore CDTV + 5 CD
6.590 F



Extension mémoire
Amiga 500 1.5 Mo
950 F !!

Nouveau Service !!
S.A.V.
divers Amiga
Ts les jours de 15 h. à 19 h.

CONSOLES

NEO-GEO : 2.790 F
avec 1 jeux : 3.290 F
SEGA MEGADRIVE FR
1.390 F + adaptateur
Nomb. jeux Mégadrive

DISQUETTES

3"1/2

par 10	3.40 F
par 100	3.00 F
par 300	2.80 F

MICRO SWEET
171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF
Métro : Louis Aragon (Terminus)
☎ (1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24

Crédit Gratuit 4 mois
Après acceptation du dossier

Ouvert : lundi 14 h. à 19 h.30 - mardi au samedi 10 h. à 19 h.30

Reprise de votre Amiga ou Atari à **50 %** de sa valeur actuelle pour tout achat d'un montant de **5.000 F**

BON DE COMMANDE : à envoyer avec votre règlement à : MICRO SWEET 171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF

Nom : .... Prénom : .... Adresse : ....
.... Code Postal : .... Ville : ....

Désignation	Quant.	Prix.Unit.	Montant
Frais de port : Accessoires : 50 Frs / Chronoposte 24 h. : 200 F Contre-Remboursement : Ajouter 35 F			
		TOTAL TTC	

Tél.: ....

Règlement : ❑Chèque ❑Mandat ❑Contre rembours[t] ❑Carte Banc.

N° : ....
Date Expir. ....
Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET
Crédit personnalisé : nous consulter
Date : Signature

INFESTATION

Et encrore une super solution:

Vous devez penser à gérer votre nourriture, votre oxygène et vos batteries (c'est à dire ne se réapprovisionner que lorsque c'est nécessaire). Le temps est aussi un facteur important et vous devez aller vite. Encore un conseil pour gagner du temps; sauvez la partie avant d'utilisez un terminal, rechargez-la une fois le terminal utilisé.

1 - A la surface de la lune, dirigez-vous le plus rapidement possible (en M.M.U.) au terminal (coordonnées 5Ø;5Ø). Activez-le, tapez 'KAL SOLAR', et entrez dans le téléporteur à côté.

2 - Vous voici dans la base, tuez le Defender mais ne prenez pas l'oxygène et la batterie. Entrez dans le sas, puis dans celui qui suit. Voici le 1er oeuf, pas de pitié, tuez le puis prenez la cartouche de gaz. Entrez dans le sas qui vous fait face : prenez le tournevis, la batterie et ne traînez pas ici, les Guardians sont peu amicaux. Revenez sur vos pas et prenez le sas de droite. Voici la salle de l'ascenseur. Entrez dans le sas qui fait face à l'ascenseur, baissez votre visière et tuez le Defender. Ouvrez la grille, entrez dans le conduit et allez à droite. Tuez l'oeuf et revenez dans la salle de l'ascenseur.
Entrez dans le sas à droite de l'ascenseur et entrez dans le téléporteur à votre droite. Ouvrez la grille, entrez dans le conduit et prenez toujours à droite, vous allez trouver l'Elevator Card. Revenez sur vos pas et reprenez le téléporteur. Vous êtes à présent dans le noir mais prenez votre téléporteur. Vous êtes de retour, allez à l'ascenseur.

3 - Descendez au niveau 6.
Actionnez le terminal, résolvez un casse-tête assez simple pour désactiver le champs de force. Faites un plan du conduit grâce au terminal à votre droite. Engouffrez vous dans le conduit, ne vous occupez pas des oeufs maintenant mais dirigez-vous rapido dans la salle située au nord-ouest de votre plan. Mettez votre casque à cause des radiations et activez le bouton des refroidisseurs. Ne traînez pas ici et allez zigouiller les 9 oeufs de ce conduit. Ressortez, prenez la Quarters Skeleton Key. Allez à l'ascenseur.

4 - Montez au niveau 2.
Prendre le sas de gauche, éliminez tout, revenez. Prenez le sas de droite, éliminez tout, revenez. Ne prenez surtout pas les rochers (radio actifs). Allez à la porte de milieu, droite, fouillez toutes les cabines pour trouver le Data Navigation Link et d'autres objets moins importants. Votre mission va maintenant être facilitée grâce au Navigation Link qui traçce les plans tout seul. Allez à l'Isotope Cooling qui se trouve à droite du plan. Entrez dans le sas. N'allez pas dans l'ascenseur que vous découvrez , mais suivez l'autre chemin. Tuez tout et quand vous êtes au bout du cul-de-sac, revenez à l'ascenseur que vous venez de découvrir.

5 - Descendre au niveau 3.
Allez à droite, accroupissez-vous pour ne pas passer dans les cellules photo-électriques, tuez tous les oeufs et revenez. Vous pouvez passer dans les cellule cette fois, pour fermer la porte à air comprimé, si vous voulez. Allez à gauche tuez l'oeuf. Allez à droite. Dans le passage étroit, vous découvrirez sur les côtés un cylindre d'oxygène et une boîte de nourriture. Revenez dans le passage et entrez dans le sas.
Vous voilà dans une salle au sol électrifié. Accroupissez-vous, et rampez à droite, doucement, jusqu'au sas suivant, en suivant l'étroit rebord. Entrez dans le sas et exterminez les 2 oeufs de vermine. Vous trouvez également un nouvel ascenseur. Entrez dedans.

6 - Descendez au niveau 5.
Tuez tous les oeufs à droite, revenez, allez à gauche jusqu'au le Storage Area, éliminez les oeufs, revenez sur vos pas jusqu'à l'embranchement, mais cette fois allez tout droit.
Vous finirez par arrivezr à un nouvel embranchement. Devant vous, un téléporteur; à droite : un passage. Allez à droite, faites le tour, tuez ce qu'il faut tuer, récupérez le reste. Encore un embranchement : à gauche : retour vers le téléporteur; à droite : un passage. Allez à droite, puis prenez encore à droite. Vous trouverez de la nourriture dans la Storage Area. Revenez sur vos pas jusqu'au prochain embranchement et prenez et prenez le seul chemin que vous n'avez pas empruntez. Continuez vous allez voir un terminal, derrière lequel se trouve un conduit de ventilation assez simple dans le quel on trouve 3 oeufs et de l'oxygène. Revenez en arrière jusqu'au téléporteur et allez-y. Suivez le chemin et prenez encore un téléporteur. Tuez l'oeuf et entrez dans l'ascenseur que vous venez de découvrir.

7 - Montez au niveau 4
Allez à gauche, continuez jusqu'au sas. Vous entrez dans une salle avec un terminal, 2 cabines et un sas. Entrez dans le sas. Voici une salle avec 2 Guardians menaçant et 3 sas. Dans ceux de gauche et droite : un oeuf. Dans celui du milieu, une Storage Area avec de l'oxygène et une batterie (ouf!). Revenez très rapidement à l'ascenseur et cette fois, allez à droite. A l'embranchement, allez à gauche, continuez jusqu'au sas (nourriture). A côté du sas se trouve la Vortex Room. C'est un couloir qui tourne. Pour le traverser procéder comme suit:3 s'accroupir, rentrer, avancer jusqu'au bout mais ne pas sortir. Attendre d'être à l'endroit et avancer très vite. Tuer les 2 oeufs et repartir de la même façon. Revenir à l'embranchement, prendre l'autre chemin, tuez tout. On arrive dans une salle avec un terminal. Allez dans le conduit et éliminez les 36 oeufs. Revenez à l'ascenseur.

8 - Descendez au niveau 6.
Tuez l'oeuf, prenez la nourriture. Retournez dans l'ascenseur. A ce stade il doit rester 44 oeufs à détruire, pour environ 1h2Ø de jeu.

9 - Montez au niveau 3.
Prenez la cartouche à gauche. Ouvrez le sas à droite. Tuer les oeufs, continuez, tuez les oeufs et revenez devant l'ascenseur. Ouvrez le sas face à l'ascenseur. Continuez jusqu'à l'embranchement. Droite s'arrêter devant le couloir qui part vers la gauche. Lâcher du gaz. Il reste alors 16 oeufs à avoir. S'il en reste plus, relâchez du gaz en avançant et en reculant jusqu'à ce qu'il ne reste que 16 oeufs. Prendre le couloir de gauche, le suivre jusqu'à l'ascenseur (casque baissé - radiations). Faites vite. Quand l'ascenseur se trouve à votre gauche, prenez le chemin de droite. Tournez à gauche à l'embranchement, suivre le couloir. Se baisser devant les cellules photo-électriques et tourner à gauche pour tuer l'oeuf s'il n'est pas déjà mort. Revenez et tournez cette fois à droite. Nettoyez le secteur jusqu'au cul de sac et revenez aux cellules. Enfin, continuez tout droit. Le couloir bifurque à gauche. Vous arrivez alors à une salle dallée sur laquelle se promène un rayon électrique partant du plafond. Foncez sans arrêter et entrez dans l'ascenseur.

1Ø - Montez au niveau 2.
Ce secteur est petit, liquidez les oeufs mais gare au cellules photo-électriques. Revenez à l'ascenseur.
A cet instant, il doit vous rester 1Ø oeufs.

(suite page suivante)

INFESTATION

(Suite)

11 - Descendre au niveau 3.
Dépêchez-vous, repassez les cellules de tout à l'heure (9). Baissez votre casque, continuez tout droit. Ne prenez jamais l'embranchement, tournez seulement quand c'est obligé. Dans le secteur où vous arrivez, 7 oeufs. Revenez alors à l'ascenseur (toujours casque baissé à cause des radiations). Face à l'ascenseur, prenez vite à droite puis 1ère à gauche. Entrez dans la salle du terminal, utilisez-le pour débusquer les éventuels oeufs que vous n'auriez pas trouvés. Prenez les lunettes infrarouge et retournez, casque baissé, à l'ascenseur. Entrez-y cette fois.
Il doit rester 3 oeufs.

12 - Monter au niveau 1.
Speedez. Sas de gauche, sas de droite et sas de droite. Prenez l'oxygène et la batterie que vous aviez laisser au début. Revenez à l'ascenseur.
Allez dans la salle noire comme au début (2) Baissez votre casque, allumez les infrarouge, ouvrez le sas. Tuez les 2 oeufs face à vous; tournez de suite dans l'étroit passage à gauche. Dans la Storage Area se trouve une batterie et le dernier oeuf alien. C'est pas le moment de craquer, empoisonnez-le sans scrupule. Revenez au téléporteur. Retournez à l'ascenseur (opération inverse que pour venir). Faites vite. Prenez le sas de droite. Baissez votre casque et entrez dans le téléporteur. Une fois à la surface appuyez sur 'ESCAPE'. Vous avez enfin gagné!!!
(GRASSET Franck)

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

1ère mission:
Délivrer April O'Neil des mains de Bebop et Rocksteady.
- Allez dans la troisième bouche d'égout et détruisez Rocksteady. Suivez Bebop.
- Allez dans la bouche d'égout dans le chemin étroit.
- Allez dans la maison. Détruisez Bebop.

2ème mission:
Désamorcer les bombes.
- Allez dans la porte ouverte. Passez la maison.
- Allez sur la flèche.
- Allez tout droit jusqu'à ce que vous rencontriez une bombe puis, montez, il vous sera facile de trouver les bombes. Foncez dans les bombes pour les désamorcer.

3ème mission:
Délivrer Splinter ou Hamato Yoshi.
- Allez dans les maisons pour prendre vos armes. Rassurez-vous il n'y a qu'une seule impasse.
- Rentrez dans la dernière maison que vous rencontrerez passez-là et délivrez Splinter.

4ème mission:
Détruire un énorme squelette.
- Ici, trouvez une grande maison. Puis allez dans la bouche d'égout à côté du grillage.
- Vous devez arriver à une porte verte et ouverte!
- Rentrez dedans et détruisez l'énorme squelette.

5ème mission:
Détruire l'oeil du technodrome.
- Rentrez dans la dernière bouche d'égout que vous rencontrerez (ou l'avant dernière).
- Normalement, vous devez trouver plutôt à gauche tout au bout un carré noir dont les côtés sont rouge avec un pied barré.
- Foncez dedans, vous vous retrouverez face au technodrome et détruisez son oeil.

6ème mission.
Détruire Shredder.
- Vous vous trouvez dans le technodrome. Trouvez les portes ouvertes.
- Quand vous vous trouvez face à Shredder, détruisez-le.

Voici quelques techniques pour se débarrasser des monstres de fin de niveaux:
RockStedy:
Allez loin devant ou derrière lui et quand il s'approche de vous attaquez plusieurs fois jusqu'à ce que mort s'en suive.
Bebop:
Faites semblant de vouloir sauter très haut et quand il retombe, attaquez-le.

Tronçonneuseman:
Allez loin devant ou derrière lui et quand il s'approche de vous attaquez plusieurs fois jusqu'à ce que mort s'en suive.

Ennemi de Splinter:
Utilisez les étoiles.
Squelette:
Lancez un boomerang dans son oeil et évitez ses boules de feu.
Technodrome:
Attendez qu'il soit à l'arrêt, et attaquez.
Shredder:
Lancez un boomerang et évitez ses anneaux (bleus), allez sur la plate-forme la plus basse.
(SOVATTHA SOK)

AWESOME

A l'écran où l'on recharge le bouclier et les armes, presser la touche "+" et avec le curseur, appuyer sur le mot "SHIELD". Maintenant, pendant le combat, vous pourrez détruire tous les ennemis avec la touche F1 et remettre votre énergie au maximum avec la touche F2. Vous pourrez même avoir plein d'armes différentes avec les touches numériques de Ø à 9.
(Sébastien BESTEIRO)

LOGICAL

Tapez "ELO WANTS" suivi du numéro de niveau pendant l'écran de chargement et vous pourrez y aller.
(Jacqueline FOURNIOUX)

NITRO

Pendant la page présentation, au lieu d'appuyer sur la barre d'espace, appuyez sur l'astérisque et vous aurez des gaz infinis sur chaque auto.
(Pascal LEGUEN)

ATOMIX

Appuyer sur "HELP" et entrer au clavier "TIME" pour stopper le temps.
(Sébastien BESTEIRO)

DEATH TRAP

Faites un High-Score et tapez "GIRLS" à la place de votre nom. Pendant le jeu, les touches F6 F7 F8 rempliront vos pots de potion pour acheter des armes.
(Sébastien BESTEIRO)

CHIPS CHALLENGE

Pour ne devoir ramasser qu'un seul chip pour finir le tableau, recherchez les octets 5379 ØØØ1 Ø9ØC 7ØØØ et remplacez-les par 4279 ØØØ1 Ø9ØC 7ØØØ.
Ou rendez-vous à la piste 47, secteur 1, offset $1F2.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 5379 ØØØ1 ØACC 6C5A et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ1 ØACC 6C5A.

Ou rendez-vous à la piste 48, secteur 6, offset $FA.

OUTZONE

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØ1 3DAA et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØ1 3DAA.

Ou rendez-vous à la piste Ø, secteur 9, offset $E.

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

BACK TO THE FUTURE III

```
' Vies infinies pour BACK TO THE FUTURE III
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 289 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H16C1D2
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\BACKIII.PRG",adr%,289
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,ØØFE,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØ8A,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ1
DATA 4267,3F3C,ØØØØ,2F3C,ØØØØ,ØØØ1,42A7,2F3C,ØØØ4,ØØØØ
DATA 3F3C,ØØØ8,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØ14,33FC,4AFC,ØØØ4,ØØ4A
DATA 23FC,ØØØ1,ØØØØ,ØØØØ,Ø432,227C,ØØØ5,ØØØØ,23C9,ØØØØ
DATA ØØ1Ø,2Ø7C,ØØØØ,ØØB6,2E3C,ØØØØ,ØØ48,12D8,51CF,FFFC
DATA 4EF9,ØØØ4,ØØØØ,1B45,496E,7382,7265,7A2Ø,6C61,2Ø44
DATA 6B2Ø,6465,2Ø42,4143,4B2Ø,544F,2Ø54,4845,2Ø46,5554
DATA 5552,452Ø,4949,4921,ØØØØ,23FC,ØØØ5,ØØ1Ø,ØØØ1,ØØ6A
DATA 4EF9,ØØØ1,ØØØØ,23FC,ØØØ5,ØØ2Ø,ØØØ7,18B4,4EF9,ØØØ7
DATA Ø3EØ,23FC,ØØØ5,ØØ3Ø,ØØØ7,D146,4EF9,ØØØ7,DØDC,4279
DATA ØØØ7,76B2,4279,ØØØ7,64ØA,4279,ØØØ7,6882,4EF9,ØØØ7
DATA Ø8ØØ,ØØØØ,ØØØ2,1E54,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

SWITCHBLADE II

```
' Mégatrainer pour SWITCHBLADE II
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 355 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1E6ØD2
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\SWITCHBL.PRG",adr%,355
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,Ø14Ø,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØA2,3F3C
DATA ØØØ9,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC
DATA ØØØØ,ØØØ2,4879,ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC
DATA ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ1,4267,3F3C,ØØØØ,2F3C,ØØØØ
DATA ØØØ1,42A7,2F3C,ØØØ5,ØØØØ,3F3C,ØØØ8,4E4E,DFFC
DATA ØØØØ,ØØ14,23FC,33FC,Ø5ØØ,ØØØ5,ØØ4E,23FC,ØØØ7
DATA 111E,ØØØ5,ØØ52,23FC,4EF9,ØØØ7,ØØØ5,ØØ56,33FC
DATA 1ØØØ,ØØØ5,ØØ5A,23FC,ØØØ1,ØØØØ,ØØØØ,Ø432,227C
DATA ØØØØ,Ø5ØØ,2Ø7C,ØØØØ,ØØCC,2E3C,ØØØØ,ØØ74,12D8
DATA 51CF,FFFC,4EF9,ØØØ5,ØØØØ,1B45,496E,7382,7265
DATA 7A2Ø,6C61,2Ø64,6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø
DATA 5357,4954,4842,4C41,4445,2Ø49,4921,ØØØØ,33FC
DATA 4A39,ØØØ1,1588,33FC,6ØØ2,ØØØ1,36FØ,33FC,6ØØØ
DATA ØØØ1,D6F6,33FC,6ØØØ,ØØØ1,D7D8,33FC,4A39,ØØØ1
DATA 2FAA,33FC,6ØØ4,ØØØ1,87FØ,33FC,6ØØ6,ØØØ1,D2Ø8
DATA 33FC,4AB9,ØØØ1,24E2,33FC,4AB9,ØØØ1,223A,33FC
DATA 4AB9,ØØØ1,2344,33FC,4AB9,ØØØ1,2598,33FC,4AB9
DATA ØØØ1,2466,33FC,4AB9,ØØØ1,23AC,33FC,4AB9,ØØØ1
DATA 253A,4EF8,Ø6Ø2,ØØØØ,ØØØ2,1E6C,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

JEUX... CRACK AMIGA

MÉTHODE D'UTILISATION DU BLOCK EDITOR V 1.Ø.

Prenez votre GFA Basic et démarrez-le. Tapez le programme "Block editor v 1.Ø". Sauvegardez ce programme sur une disquette vierge. Quand vous voudrez avoir des vies infinies sur un jeu précis, prenez le programme block editor que vous aurez tapé auparavant (ou au parasol...) et tapez à la suite les 3 ou 4 lignes de programme données pour chaque nom de jeu différent. Vous obtiendrez ainsi un gros programme que vous sauvegarderez en lui donnant un autre nom (exemple: le nom du jeu). Ne le sauvegardez surtout pas sur la disquette de jeu original, vous risqueriez de l'endommager. Maintenant il vous suffira de charger votre GFA Basic et de charger le gros programme. Faites RUN et suivez les instructions inscrites à l'écran.

LES EDITEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se réferer à la documentation.

Pour les autres ils vont dans n'importe quel magasin, et ils achètent le super, giga extraordinaire DISCOSCOPIE d'ESAT SOFTWARE.

LES EDITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

METHODE D' UTLISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA BASIC et l'AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA.
Le GFA BASIC ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de ligne et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Tapez le listing et sauvegardez-le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette* bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.

* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

BLOCK EDITOR V1.Ø ©JOYSTICK 199Ø

```
' BLOCKEDITOR V1.Ø  Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 199Ø
io%=MALLOC(112Ø,&H1ØØØ2)
bu%=MALLOC(1Ø24,&H1ØØØ2)
task=Ø
my=FindTask(task)
LPOKE io%+8Ø+&H1Ø,my
error=AddPort(io%+8Ø)
LPOKE io%+14,io%+8Ø
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,Ø,io%,Ø)
READ check,titre$,n&
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer  par C.PARIS"
DIM crack$(n&)
FOR i=1 TO n&
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n&
PRINT AT(15,1Ø+operation);crack$(operation);
READ acces&
FOR disk=1 TO acces&
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet$(),d_octet$()
ERASE s_octet(),d_octet()
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM s_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1Ø24,block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=Ø
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP s_octet(),d_octet()
test=1
ELSE
PRINT " ...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=Ø TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1Ø24,block)
gotblock(4,Ø,Ø)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " ..... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+8Ø)
error=MFREE(io%,112Ø)
error=MFREE(bu%,1Ø24)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+4Ø,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```

JEUX... CRACK AMIGA

LEMMINGS

Pour toujours passer les niveaux, sur le disk 1 block 9 offset 2ØØ mettre les octets 23, fc, 31, fc, 6Ø, Ø2, ØØ, Ø4, 3f, d2, 33, fc, Ø7, 5c, ØØ, Ø4, 3f, d6, 33, fc, 6Ø, c2, ØØ, Ø4, 4Ø, Øe, 4e, f9, ØØ, Ø4, Ø4, ØØ a la place de Ø, Ø et block Ø offset $cb mettre l octet Ø4 a la place de ØØ et offset $dd mettre Ø7 1Ø ØØ a la place de ØØ Ø4 ØØ.

HYDRA

Pour les boosters illimités mettre block $a8 offset 22 les octets 3Ø 39 ØØ Ø4 18 62 53 4Ø à la place de 3Ø 39 ØØ Ø4 18 62 4e 71.

PREDATOR II

Pour avoir les crédits illimités mettre block Ø offset Ø4 -> db, b6, c4, 82 à la place de 68, 5a, 88, 41 et offset 6Ø -> 6Ø, ØØ, Ø1, ce a la place de 2f, Ø8, 7Ø, ØØ et offset 23Ø -> 43, f9, ØØ, Ø7, ff, ØØ, 2f, Ø9, 22, fc, 11, fc, ØØ, 4a, 22, fc, 52, 6c, 4e, f8, 32, fc, 3Ø, ØØ, 7Ø, ØØ, 4e, ee, ØØ, Ø4 à la place de Ø, Ø.

WARZONE

Pour avoir 255 vies mettre ff au block 2c offset 2Ø.

NAVY SEALS

Pour avoir des vies infinies, tapez dans la table des High-Scores 'PSBOYS'.

PANG

Pendant que la carte du monde s'affiche, taper WHAT A NICE CHEAT.

STORMBALL

Pendant la première partie tapez en qwerty 'LET ME WIN'.

TOKI

Si vous avez une cartouche (Nordic Power...) remplacer les octets 53 39 ØØ Ø2 3c d9 4e b9 par 4e 71 4e 71 4e 71 pour avoir les vies illimitées.

GODS

Toujours avec une cartouche (Nordic Power...) remplacer 53 78 Ø2 24 par 6a ØØ fe ca pour les vies illimitées.

CHUCK ROCK

Voici plein de cheat mode a taper pendant l'intro
ENERGY INFINI
life is my dream
she loves cleaning windows
its fairy bowbelz
FLY MODE (Taper sur SHIFT gauche)
estrano
SELECT ZONE (f1->f1Ø)
mortimer
SELECT LEVEL (1->9)
turn frame

MANCHESTER UNITED

Quand vous jouez seul, mettez votre joystick dans le branchement 1 et la souris dans le branchement 2, puis durant le match, appuyez deux fois sur le bouton gauche de la souris, et vous verrez que vos adversaires ne prendront plus la balle.
(Dominique FORESTIER)

SHADOW DANCER

Entrez en mode pause et tapez 'GIVE ME INFINITES'. En sortant du mode pause, vous aurez de la magie et des crédits infinis.
(CHRISTOPHE Marc-Antoine)

PANG

Quand vous êtes à l'écran où il y a le plan, tapez 'WHAT A NICE CHEAT'. La carte change de couleur et l'on peut choisir où l'on veut commencer.
(CHRISTOPHE Marc-Antoine)

RA

Voici la liste des codes d'entrée du logiciel RA.

1- WOBBLER
2- YIG
3- CTHULHU
4- LOVECRAFT
5- TOMMYKNOCKERS
6- WATCHERS
7- MIDGARD
8- UNICORN
9- ISIS
1Ø- MIDNIGHT
11- KAZGAROTH
12- MISCATONIC
13- THORBADIN
14- MISHAKAL
15- ABANASINIA
16- EARTHMOTHER
17- AZATHOTH
18- AKALLABETH
19- SILMARILLION
2Ø- DRAUG
21- SINDARIN
22- OSSIRIAND
23- MITHRIL
24- GLAURUNG
25- ELBERETH
26- THORON
27- AMARTH
28- THARGELION
29- NAUGRIM
3Ø- MEREMONT
31- CAERWEDDIN
32- STAHLRATTE
33- MANDELBROT
34- VONKOCH
35- CHRISTUS
36- SEHOVA
37- 92E2 SMP 92 E2
38- RAWHEADREX
39- HELLRAISER
4Ø- PINHEAD
41- DEVPAC
42- EINSTEINIUM
43- PROTACTINIUM
44- PROMETHIUM
45- J S BACH
46- TOCCATA ET FUGA
47- BRANDEBURG
48- COLONIA CLAUDIA
49- VOLKSGARTEN
5Ø- TERRA
51- 64738
52- 648Ø2
53- NIBELUNGEN
54- HAGEN VON TRONJE
55- DONAR
56- SKIDBLADNIR
57- DAGON
58- SLOWOTSKI
59- CULLINANE
6Ø- ARTA MYRDHYN
61- ANNA MAGDALENA
62- GRACELAND
63- JOLLY ROGER
64- GETFUNKY
65- TWILIGHT
66- DRAGONLANCE
67- HATHEG KLA
68- INQUANOK
69- KIRAN
7Ø- OUKRAMOS
71- THRAN
72- ULTHAR
73- THALARION
74- NGRANEK
75- CATHURIA
76- ENTROPIE
77- HEISSENBERG
78- LAPLACE
79- SONA NYL
8Ø- DIFFERENTIAL
81- INTEGRAL
82- HYPERZYKLUS
83- APFELMANN
84- CHAOS
85- DYAKHEE
86- DENDRIT
87- NEURON
88- PANKREAS
89- PANAKREA
9Ø- UNORDNUNG
91- DEUTSCHLAND
92- GERMANY
93- MUSIC TELEVISION
94- JOHN BELUSHI
95- RHYTHM N BLUES
96- GLEICHRICHTER
97- TRANSLATION
98- CTHUGA.

(Bernard FAUQUET).

TOKI

Tapez pendant la présentation 'KILLER', puis choisissez votre niveau à l'aide des touches de fonctions. Cette bidouille vous offre des crédits infinis. Vous pouvez appuyez sur 'R' pour casser votre moniteur puis sur 'N' pour le réparer.
(FERNANDEZ Stephen)

AWESOME

Quand vous devez choisir de modifier votre énergie ou votre canon, faite comme si vous vouliez modifier votre énergie, allez sur le mot énergie appuyez sur '+' et sur bouton de tir. Vous aurez de l'argent, l'essence et l'énergie infinie.
(FERNANDEZ Stephen)


Legende
Back to the Golden Age
Livre à prendre
Livre à consulter
Changement de Niveau
Trappe
Objet
Magasin d'armes
Magasin de nourriture
Magasin de magie
Salle de téléportation
Cube 1
Magie 2
Clef 3
Fléchettes 4
Epée 5
Vie 6
Interrogation 7
Fléchettes Magiques 8
Argent 9
Bombe 10
Sort 1 : Pesopase
Sort 2 : Opsecas
Sort 3 : Opseces
Sort 4 : Opsecys
Sort 5 : Pesopese
Sort 6 : Pesopyse
LIRAE PARALYS KILLAR
DEPART!!
OPSECES PESOPESE
MIRIUS ANTILICUS
OPSECAS PESOPASE VIVACUS
FEROX OPCECYS
PESOPYSE
MONNIE CONVULSIBILIS
Plan par FRAMY

JEUX... CRACK AMIGA

MOONSHINE RACER

Pour que la voiture ne chauffe plus, recherchez les octets D778 ØDBA et remplacez les par 4E71 4E71 (recherche et remplacement à faire 2 fois). Puis recherchez les octets D178 ØDBA et remplacez-les par 4E71 4E71 (recherche et remplacement à faire 4 fois)
Pour avoir de l'argent infini, recherchez les octets BØ79 ØØØ1 6B4E et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71.
Pour avoir des turbos infinis, recherchez les octets 5378 ØDCØ 3239 ØØØØ et remplacez-les par 4E71 4E71 3239 ØØØØ.
Toutes ces modification sont à faire sur le disque 1 et il ne faut surtout pas recalculer le checksum.
(PAUL Xavier)

LORD OF THE RISING SUN

Après le début du jeu, recruter Sam et Pippin, et faites une sauvegarde. Editez le fichier 'DATA1.' avec un éditeur de secteurs puis remplacez au début du fichier (offset 1Ø) Ø5 ØØ par Ø5 1Ø (vous aurez plein de pièces).
Pour les personnages, il faut aller au secteur 4 (on doit voir le nom du personnage à droite, au niveau Ascii). Recherchez et remplacez par:
Frodon: 3C 1Ø Ø8 5A ØA 3C 1Ø par 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø.
Sam: 34 ØF Ø8 4B Ø8 38 ØF par 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø.
Pippin: 32 ØF Ø8 3C Ø8 32 ØF par 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø.
Il faudra faire de même (avec le même principe que vous devez avoir compris) pour les personnages qui seront recrutés plus tard.
Avec ce changement, vous serez invincible, même contre les 'Blocks Rider'.
Pour entrer dans le lorien, il faut dire 'ELPOND' ou 'ELROND' au garde de l'entrée.
Voilà, avec tout ça vous pouvez vous déchaîner sur ce super jeu.
(Jean-Luc HE)

PP HAMMER

Voici tous les codes:
2 : ETDVERWF
3 : ASTUVJVE
4 : EJJUAHJE
5 : IICTRGAD
6 : EHWSTFSC
7 : BFISHDRC
8 : FEGRJCGB
9 : JDWJDBUB
1Ø : FBTREWIA
11 : BAFHVVGW
12 : EWCHAUBW
13 : HUSISSIV
14 : DTIFURDU
15 : WSBFHJCU
16 : DRVGJIUT
17 : HIHDDGET
18 : DHEGFFWS
19 : AGUFAEVR
2Ø : EERFCCJR
21 : IDEATBWJ
22 : ECTWVAVI
23 : AAJWHVJI
24 : DWDCJUAH
25 : RVACITSH
26 : CTJCCRRG
27 : RSFSEJFF
28 : CRVSVITF
29 : RISTAGHE
3Ø : CHEURFGD
31 : SGBUUEBD
32 : DERVHCIC
33 : SDHVJBDC
34 : DCBGDADB
35 : SBVFEWVA
36 : CWHFVUFA
37 : JVEEBTWW
38 : BUUDSSVV
39 : JSRDUJJV
4Ø : BRDRHIAU
41 : JJARJHSU
42 : BHJRDFRT
43 : RGGHGEFS
44 : CFWHADTS
45 : RDTICBHR
46 : CCFUTAFJ
47 : RBVUUWTJ
48 : BWSVHUHI
49 : TVEVGTGI
5Ø : AUBSISBH
51 : TSRUCJIG
52 : IRHUEIDG
53 : TJBAVHCF
54 : AIUWAGUE
55 : UGGWSEEE
56 : JFECUDWD
57 : UEUCHCVD
58 : BCRBJAJC
59 : UBDDCWBB
6Ø : JAADEVTB
61 : SVJEWTSA
62 : WUGFBSFW
63 : STWFSRTW
(BRICE Anthony)

HEROQUEST

Pour avoir le maximum de pièces d'or (9999), le maximum d'esprit (487), le maximum de force (246), ainsi que tous les trésors possibles...en deux mots la totale. Sauvegardez chaque personnage sur une disquette, prenez un éditeur de secteurs allez au block $11 et remplacez le contenu des offsets qui vont suivre par FA: 17, 37, 57, 77, 94, ØB7, ØD7, ØF7, 117, 137, 157, 177, 197, 1B7, 1D7, 1F7. refaites la même opération pour le block $12. Maintenant vous avez de quoi vous éclater!
(GRASLIN Sébastien)

HISTOIRE SANS FIN II

Code de la 3ème phase : RBFDTSC
Code de la 4ème phase : RXJTPOM
Code de la 5ème phase : RVIPOMN
(PAUL Xavier)

RAIL ROAD TYCOON

Après avoir fait une sauvegarde dès le début du jeu, éditez avec un éditeur de secteur le fichier "RRO.SVE", allez au secteur 27 aux offsets 328 et 329 et mettez-y FF 7F.Vous aurez ainsi plein de dollars. Miam.
(DESMOULINS Franck)

PIPEMANIA

Voici quelques codes d'accès aux différents niveaux:
Ø5 - HAHA
Ø9 - GRIN
13 - REAP
17 - SEED
21 - GROW
25 - TALL
29 - VALI
(Christophe MAES)

CAMION II

(Suite du retour de la fin)

Pour transformer votre camion en hélicoptère tapez 'FRAMY' à n'importe quel moment du jeu!
(J.C. Hubert Ducderiendutout)

JEUX... CRACK AMIGA

HERO QUEST

Pour avoir plein argent sur le disk sauvegarde block $D offset $2e mettre Øf ff a la place de ØØ ØØ.

EDD THE DUCK

Pour changer de niveau, appuyer simplement sur le bouton gauche de la souris.
(FERNANDEZ Stephen)

THE KILLING GAME SHOW

Pour savoir si le Doll (le liquide mortel qui vous détruit au moindre contact) est plus au moins près de vous, regardez à quelle vitesse vos points défilent, s'ils défilent vite c'est qu'il est près, sinon c'est que vous êtes hors de danger.
(POTTIE Olivier)

AWESOME

Pour avoir des cristaux infinis (donc de l'argent!!!), recherchez les octets 5379 ØØØ1 833A 3Ø et remplacez-le 5379 par 4A79.
Pour avoir des discs infinis, recherchez les octets 5379 ØØØ1 833C 3Ø et remplacez le 5379 par 4A79.
Pour que ces deux trucs marchent ramassez au moins 1 cristal & 1 disc.
Pour avoir de l'énergie infinie pour les 2 phases qui se passent à la surface de la terre, recherchez les octets 5379 ØØØ1 8758 6C et remplacez-les 5379 par 4A79. Attention l'énergie ne descend que lorsque vous vous faites toucher par un ennemi.
(REUILLARD Stéphane)

STORMBALL

Pour avoir de l'argent infini, recherchez les octets 9179 ØØØ 4333A 61ØØ et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 61ØØ. Puis recherchez les octets 9179 ØØØØ 433A 3Ø3A et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 3Ø3A.
Ne recalculez pas le checksum.
(PAUL Xavier)

FRENETIC

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØØ et remplacez le ØØØ1 par ØØØ (uniquement la première recherche (à faire sur une copie de sauvegarde)).
(REUILLARD Stéphane)

PLOTTING

Pour avoir des éclairs infinis, cherchez pour le joueur 1, les octets 5379 ØØØ5 FCAC et remplacez 537Ø par 4A79.
Pour avoir des éclairs infinis, cherchez pour le joueur 2, les octets 5379 ØØØ5 FCBØ et remplacez le 537Ø par 4A79.
(REUILLARD Stéphane)

IT CAME FROM THE DESERT

Pour avoir des insecticides infinis, recherchez les octets 536C 113Ø 4E5D 4E et remplacez 536C par 4A6C.
Pour avoir des grenades infinies, recherchez les octets 536C FDB2 397C ØØ et remplacez le 536C par 4A6C.
Pour avoir des dynamites infinis, recherchez les octets 536C FDB4 397C ØØ et remplacez 536C par 4A6C.
Toutes les recherchez sont à faire sur le disk 1.
(REUILLARD Stéphane)

METAL MASTER

Pour immobiliser l'ennemi, appuyer sur la touche 'F4'.
(VOGT Guillaume)

CRYSTALS OF ARBOREA

Pour avoir des capacités supplémentaires et vous réapprovisionner en énergie, appuyez sur la touche 'CTRL' et la touche 'V'.
(VOGT Guillaume)

LEMMINGS

Pour passer un tableau, tapez 'GO'.
(MARQUES Carlos)

SPIDERMAN

Pour avoir de l'énergie infinie, appuyez en même temps et pendant le chargement sur:
- les 2 boutons de la souris
- le bouton du joystick
- la touche alternate
- et pour finir la touche 'Shift'

(POTTIE Olivier)

TWINTRIS

Lorsqu'il ne vous reste plus qu'un crédit, appuyez sur les boutons des 2 joystick en même temps et vous voilà avec des vies infinies.
(SHOGZEN Sébastien)

TOKI

Au dernier niveau, sur le chariot arrangez vous pour attraper les deux vies en cours de route et laissez vous mourir. Recommencez autant de fois que vous voulez de vies!
(LUU Kiato)

CHUCK ROCK

Lorsque le dinosaure fait ses besoins naturels sur votre tête, reculez vous et donnez un gros coup de ventre dans la bouse (en plein vol). Ca devrait le constiper!
(COINTE Nicolas)

CABAL

Pendant le jeu tapez 'SCHLIKA', maintenant lorsque l'on appuie sur la touche 'F2' on avance d'un niveau.
(MARQUES Carlos)

DR DOOM REVENGE

Appuyer sur 'H' pendant le jeu pour faire le plein d'énergie.
(MARQUES Carlos)

TOKI

Avec une cartouche du genre (Amiga Replay ou Nordic Power), recherchez les octets 5339 ØØØ2 3CD9 4EB9 et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 4EB9.
(PAUL Xavier)

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Incroyable ce jeu possède un petit shoot'em'up accessible en redéfinissant :
Player One = MONSTER
Player Two = SEVENTEEN
(Le chiffre affiéer à la fin est le nombre de météorite détruits).
(HARDY Olivier)

SWORD OF SODAN

Tapez dans la table des High-Scores 'NANCY' pour obtenir des vies infinies. Maintenant, il vous suffit d'appuyer sur 'Return' pour passer un niveau.
(MARQUES Carlos)

METAL MASTER

Voici un truc qui vous aidera à destroyer tous vos adversaires et à vous mettre du fric plein les poches. Essayez les touches suivantes.

'F1' = votre robot tabasse l'ennemi sans rien avoir à faire.
'F3' = le robot adverse est déparalysé.
'F4' = le robot adverse est paralysé.
'F5' = vous aurez 9.59 minutes pour buter votre adversaire.
'ESC' = Pendant le combat vous recevrez une prime.
(BATTIE Frédéric)

SKULL & CROSSBONES

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez 114Ø ØØ36 488Ø 6126 et remplacez le 114Ø par 4A28.
(PAUL Xavier)

GOLDEN AXE

Pour avoir des pouvoirs infinis, tapez 'CAR' à la page de présentation.
(PAUL Xavier)

METHODE D'UTILISATION DES PATCHES

Il existe sur le marché et même dans le domaine public une multitude d'éditeurs de secteurs de toutes sortes. Les plus répandus sont PCTOOLS avec la dernière version encore moins conviviale que la précédente (en ce qui concerne en particulier la manipulation au niveau de l'octet des programmes, mais pour le reste, il demeure un must) et les Norton Utilities, bijou de programmation et trésor inestimable pour tout Patcheur digne de ce nom, surtout avec la dernière version qui supporte la souris. Le logiciel DEBUG est fourni avec le DOS et donc tous ceux qui n'ont ni PCTOOLS ni les Norton Utilities pourront se tourner vers ce petit débuggeur.

Pour utiliser les patches avec:

- PC Tools 4. 3 -

Sous DOS, tapez PCTOOLS. Quand le programme est chargé, faites 2 fois F3, positionnez le curseur sur le fichier à éditer, tapez f, F1, et entrez la chaîne hexa à rechercher puis faites RETURN, tapez e, entrez la nouvelle chaîne puis F5, et 3 fois ESC puis O, lancez le jeu normalement

- Norton Utilities 4. 5 -

Sous DOS, tapez NU suivi par le nom du fichier à éditer sans oublier son extension, faites ESC, C, TAB et entrez la chaîne à rechercher puis faites RETURN, tapez RETURN, et faites les modifications voulues, faites 4 fois RETURN, lancez le jeu normalement

- DEBUG -

Sous DOS, tapez DEBUG, quand le tiret apparaît, tapez n suivit immédiatement du nom du programme a, éditer puis RETURN, faites L, La ça se complique: si le programme à éditer ne dépasse pas les 65535, fatidiques octets ($FFFF), pas de problème passez à la prochaine étape.
Par contre, si le programme est plus gros, il va falloir effectuer la, recherche en 2 étapes: en effet il va falloir tout d'abord inspecter le premier, segment puis le second. Pour changer de segment, tapez rdx suivit de RETURN puis ajoutez 1 à la valeur donnée. Tapez scs:1ØØ 'la taille du fichier la chaîne à rechercher'. 'La chaîne à rechercher' est une suite d'octets séparés par des blancs. Tapez RETURN. Le programme vous donne une adresse. Relevez là et faites FL'adresse relevée La nouvelle chaîne.

La nouvelle chaîne est une suite d'octets séparés par des blancs. Pour sauvegarder les modifications: faites rcx RETURN, tapez la taille du programme, RETURN et w. tapez q RETURN pour sortir, lancez le jeu normalement.
WARNING!!! DEBUG ne travaille qu'avec des nombres hexadécimaux, toutes les valeurs (taille du fichier, chaîne d'octets, additions) sont donc en base 16.

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Le langage de programmation le plus répandu sur nos PC adorés est sans aucun doute le BASIC puisqu'il est fournit avec le DOS et est extrêmement simple à utiliser. Les deux principaux BASIC sont le BASICA d'IBM et le GW-BASIC de MICROSOFT. Les nouveaux QuickBASIC, Turbo BASIC, PowerBasic... ne nécessitent pas toujours des numéros de ligne. Les programmes donnés ne sont pas pour ces BASIC évolués mais pour le bon vieux GW-BASIC qui est toujours aussi lent mais tellement pratique. La majorité des programmes fournis génèrent un exécutable qui lorsque il est appelé sous DOS modifie le jeu pour y mettre des vies, fuel, munitions infinies suivant le jeu.

La disquette ne doit surtout pas être l'originale car les modifications effectuées sont irréversibles. Insérez dans le lecteur une disquette vierge, sous DOS tapez GWBASIC ou BASICA suivant votre machine. Entrez le programme donné, faites SAVE"nom du programme", insérez la copie de sauvegarde du jeu, faites RUN, lancez le programme généré, lancez le jeu. Le programme basic est sauvegardé sur la disquette vierge.

CASTLES (GWBASIC/BASICA)

```
1Ø 'Max d'argent et de travailleurs pour CASTLES
2Ø 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
3Ø OPEN "O",#1,"CASTLE.COM"
4Ø FOR I=1 TO 156
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø IF C<>149Ø6 THEN SYSTEM
1ØØ PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":CLOSE #1:KILL"CASTEL.COM":END
11Ø DATA EB,11,ØØ,73,61,76,65,67,61,6D,65,2E,3Ø,3Ø,3Ø,ØØ
12Ø DATA FF,7F,64,B8,Ø1,3D,BA,Ø3,Ø1,CD,21,89,C3,B8,ØØ,42
13Ø DATA 31,C9,BA,A7,ØØ,CD,21,B4,4Ø,BA,1Ø,Ø1,B9,Ø2,ØØ,CD
14Ø DATA 21,BA,44,Ø1,E8,53,ØØ,BA,46,Ø1,E8,4D,ØØ,BA,4E,Ø1
15Ø DATA E8,47,ØØ,BA,5Ø,Ø1,E8,41,ØØ,BA,58,Ø1,E8,3B,ØØ,BA
16Ø DATA 5A,Ø1,E8,35,ØØ,BA,62,Ø1,E8,2F,ØØ,BA,64,Ø1,E8,29
17Ø DATA ØØ,BA,6C,Ø1,E8,23,ØØ,BA,6E,Ø1,E8,1D,ØØ,BA,76,Ø1
18Ø DATA E8,17,ØØ,BA,78,Ø1,E8,11,ØØ,BA,8Ø,Ø1,E8,ØB,ØØ,BA
19Ø DATA 82,Ø1,E8,Ø5,ØØ,B8,ØØ,4C,CD,21,31,C9,B8,ØØ,42,CD
2ØØ DATA 21,B4,4Ø,B9,Ø1,ØØ,BA,12,Ø1,CD,21,C3
```

NOBUNAGA'S AMBITION II

Editez votre sauvegarde et mettez E7 Ø3 E7 Ø3 E7 Ø3 64 E7 Ø3 E7 Ø3 ØF 27 64 E7 à l'offset 1837 et 64 64 64 64 à l'offset 34Ø8.
(Guillaume PERNOT)

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

Editez votre sauvegarde et mettez FF aux offsets 42Ø,12Ø,259,26Ø,253,254,295 et ØF à l'offset 271.
(Guillaume PERNOT)

THE BALL GAME

Pour avoir 99 téléportations, recherchez la chaîne dans le fichier VEGAME.EXE
C6 47 Ø9 14 2E et remplacez-la par C6 47 Ø9 63 2E ou allez à l'offset 15275.
(Guillaume PERNOT)

NE MOUREZ PLUS

une exclusivité joystick





La Bible des pokes
contient des milliers de trucs,
d'astuces, de patches, de cheat modes,
de plans et de solutions
pour tous les jeux
sur tous les micros et consoles.
Un must indispensable à posséder
absolument.

A SAISIR D'URGENCE !

VOLUMES 1 ET 2 EN VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE

BON DE COMMANDE
(à découper, photocopier ou recopier)

OUI ! Je veux recevoir «LA BIBLE DES POKES», chez-moi.
Je joins un chèque de ...... F à l'ordre de JOYSTICK,
103 Boulevard Mac Donald - 75019 PARIS

- ❑ Volume 1 ______ 40 F*
- ❑ Volume 2 ______ 40 F*
- ❑ Volumes 1 et 2 ______ 80 F*

LE PORT EST GRATUIT

Tarifs pour la Freance Métropolitaine - Rajouter 10 F pour le reste du monde

NOM : ____________________
PRÉNOM : ____________________
ADRESSE : ____________________
CODE POSTAL : ________ VILLE : ____________
AGE : ________ ORDINATEUR : ____________

JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

NOBUNAGA'S AMBITION II (GWBASIC/BASICA)

```
10 'Tout au max pour la sauveg. 1 Echigo pour NOBUNAGA'S AMBITION II
20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
30 OPEN "O",#1,"NOBUN.COM"
40 FOR I=1 TO 104
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C=9859 THEN SYSTEM
100 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":CLOSE #1:KILL"NOBUN.COM":END
110 DATA EB,1F,00,73,61,76,65,64,61,74,61,2E,64,61,74,00
120 DATA E7,03,E7,03,E7,03,64,E7,03,E7,03,0F,27,64,E7,03
130 DATA 64,B8,01,3D,BA,03,01,CD,21,89,C3,B8,00,42,31,C9
140 DATA BA,2D,07,CD,21,B9,10,00,B4,40,BA,10,01,CD,21,BA
150 DATA 50,0D,E8,11,00,42,E8,0D,00,42,E8,09,00,42,E8,05
160 DATA 00,B8,00,4C,CD,21,31,C9,B8,00,42,CD,21,B9,01,00
170 DATA BA,20,01,B4,40,CD,21,C3
```

THE BALL GAME (GWBASIC/BASICA)

```
10 'Instal./Désinstallation de 99 téléportations
15 ' pour THE BALL GAME
20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
30 OPEN "O",#1,"BGAME.COM"
40 FOR I=1 TO 93
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C=8814 THEN SYSTEM
100 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":CLOSE #1:KILL"BGAME.COM":END
110 DATA EB,0F,00,76,65,67,61,6D,65,2E,63,6F,6D,00,63,14
120 DATA 00,B8,02,3D,BA,03,01,CD,21,89,C3,E8,34,00,B4,3F
130 DATA B9,01,00,BA,10,01,CD,21,8A,26,10,01,80,FC,14,74
140 DATA 12,E8,1E,00,B4,40,B9,01,00,BA,0F,01,CD,21,B8,00
150 DATA 4C,CD,21,E8,0C,00,B4,40,B9,01,00,BA,0E,01,CD,21
160 DATA EB,EC,B8,00,42,31,C9,BA,AB,3B,CD,21,C3
```

SEARCH FOR THE TITANIC (GWBASIC/BASICA)

```
10 'Gavé de thunes pour la sauvegarde dans SEARCH FOR THE TITANIC
20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
30 OPEN "O",#1,"TITAN.COM"
40 FOR I=1 TO 52
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C=5448 THEN SYSTEM
100 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":CLOSE #1:KILL"TITAN.COM":END
110 DATA EB,0F,74,69,74,61,6E,69,63,2E,67,61,6D,00,FF,FF
120 DATA FF,B8,01,3D,BA,02,01,CD,21,89,C3,B8,00,42,31,C9
130 DATA BA,20,00,CD,21,B4,40,B9,03,00,BA,0E,01,CD,21,B8
140 DATA 00,4C,CD,21
```

CASTLE

Dans votre sauvegarde mettez FF aux offset 324, 326, 334, 336, 344, 346, 354, 356, 364,
366, 374, 376, 384, 386.
(Guillaume PERNOT)

SAND OF FIRE

Dans votre sauvegarde mettez 63 aux offsets 16Ø, 2Ø41, 2Ø43.
(Guillaume PERNOT)

MUDS

Editez votre sauvegarde:
offset 23 : mettez FF FF Ø7
offsets 134, 159, 184, 2Ø9, 234, 259, 284, 3Ø9 : mettez FF FF FF FF FF FF FF
(Guillaume PERNOT)

RINGS OF MEDUSA

Pour avoir plus d'argent, faites une sauvegarde dès le début du jeu puis éditez la sauvegarde avec un éditeur de secteur. Il faut vous rendre au secteur logique 29 puis mettre FF au déplacement 455 et 456 pour avoir 65535 crédits. Si cela ne vous suffit pas, vous pouvez rajouter un FF au déplacement suivant c'est à dire le 457.
(Laurent ZIMMERMANN)

SABOTEUR 2

Pour avoir de l'énergie infinie, prenez un éditeur de secteur et recherchez dans le fichier "sab2.com" les octets : FF ØE CØ 1B et remplacez les par : 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.
(Nicolas CORNERI)

RICK DANGEROUS 2

Dans le fichier "main.exe", pour avoir des vies infinies, recherchez les octets : FF ØE 14 66 et remplacez par : 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.Pour avoir des lasers infinis, recherchez FF ØE 1Ø 66 et remplacez les par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø. Pour avoir des bombes infinies, recherchez FF ØE 12 66 et remplacez les par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.
(Nicolas CORNERI)

F-19

En entraînement, appuyez sur:
alt+I : déplacement vers le nord
alt+j : déplacement vers l'ouest
alt+k : déplacement vers le sud
alt+l : déplacement vers l'est
C'est partique quand on veut rapidement 'nettoyer' un pays.
(BOUCHARD Rodolphe)

XENON II

Voici comment avoir l'invincibilité, choisissez votre écran graphique et validez avec la touche 'F7' au lieu de 'Return'. Durant le jeu désactiver ou acticer l'invincibilité en appuyant sur 'I' (en majuscule!).
(LABORDE Benjamin)

WORLD CLASS LEADER BOARD GOLF 5.20

Voici un truc pour être premier au top 10. Quand votre Pc demande le nombre de joueurs tapez 'H'. Puis tapez une lettre quelconque pour le circuit (Si vous n'avez pas de circuit sauvegardé, fabriquez en un avec le 'course éditor').
Quand il demande 'Play any Hole, select hole (1-18)', tapez '19'. Après tapez le nombre de joueurs puis leurs noms et leurs catégories. Enfin regardez le top 10, et sauvegardez. Vous voici premier avec le beau score de 0 point (et oui, c'est celui qui à le moins de points qui gagne).
(RETAILLAUD Xavier)

PREHISTORIK

Dans le deuxième tableau, au 5ème écran, sur la plate-forme au dessus de la deuxième grotte, si vous frappez à cet endroit, une fraise apparaîtra.
(DEVAUCELLE CHRISTOPHE)

RANX

Pour commencer une partie avec 9999$, il faut:
- charger Ranx
- Sauver tout de suite la partie
- Quitter Ranx
- Charger un éditeur de secteurs (genre Pctools)
- Editer le ficheir 'RANX.IMG'
- Aller au secteur relatif n°50, déplacement n°180 et 181
- remplacer les ØØ ØØ par FF FF.
(GILBERT Michel)

GATEWAY TO THE SAVAGE... (GWBASIC/BASICA)

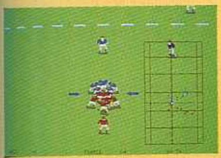
```
1Ø 'Caractéristiques au max pour la sauvegarde
15 ' de GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER
2Ø 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
3Ø OPEN "O",#1,"GATE.COM"
4Ø FOR I=1 TO 137
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø IF C=13Ø19 THEN SYSTEM
1ØØ PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":CLOSE #1:KILL"GATE.COM":END
11Ø DATA EB,1Ø,63,68,72,64,61,74,61,31,2E,73,61,76,ØØ,FF
12Ø DATA FF,ØF,B8,Ø1,3D,BA,Ø2,Ø1,CD,21,89,C3,BA,A4,Ø1,E8
13Ø DATA 5F,ØØ,B4,4Ø,B9,Ø1,ØØ,BA,ØF,Ø1,CD,21,BA,78,ØØ,E8
14Ø DATA 4F,ØØ,B4,4Ø,B9,Ø1,ØØ,BA,ØF,Ø1,CD,21,BA,Ø3,Ø1,E8
15Ø DATA 3F,ØØ,B4,4Ø,B9,Ø2,ØØ,BA,ØF,Ø1,CD,21,B8,FD,ØØ,E8
16Ø DATA 2F,ØØ,B4,4Ø,B9,Ø2,ØØ,BA,ØF,Ø1,CD,21,B8,ØF,Ø1,E8
17Ø DATA 1F,ØØ,B4,4Ø,B9,Ø1,ØØ,BA,11,Ø1,CD,21,B8,27,Ø1,E8
18Ø DATA ØF,ØØ,B4,4Ø,B9,Ø2,ØØ,BA,ØF,Ø1,CD,21,B8,ØØ,4C,CD
19Ø DATA 21,31,C9,B8,ØØ,42,CD,21,C3
```

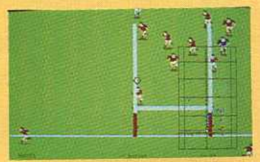

MUDS (GWBASIC/BASICA)

```
1Ø 'Beaucoup d'argent et caractéristiques à donf
15 ' pour la sauvegarde MUDS
2Ø 'Par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK
3Ø OPEN "O",#1,"JOYSTICK.COM"
4Ø FOR I=1 TO 124
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT I
9Ø IF C<>12941 THEN SYSTEM
1ØØ PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":CLOSE #1:KILL"JOYSTICK.COM":END
11Ø DATA EB,13,6D,75,64,73,2E,6D,73,73,ØØ,FF,FF,FF,FF,FF
12Ø DATA FF,FF,FF,FF,Ø7,B8,Ø1,3D,BA,Ø2,Ø1,CD,21,89,C3,B8
13Ø DATA ØØ,42,B9,ØØ,ØØ,BA,17,ØØ,CD,21,B4,4Ø,B9,Ø3,ØØ,BA
14Ø DATA 12,Ø1,CD,21,BA,86,ØØ,E8,2F,ØØ,BA,9F,ØØ,E8,29,ØØ
15Ø DATA BA,B8,ØØ,E8,23,ØØ,BA,D1,ØØ,E8,1D,ØØ,BA,EA,ØØ,E8
16Ø DATA 17,ØØ,BA,Ø3,Ø1,E8,11,ØØ,BA,1C,Ø1,E8,ØB,ØØ,BA,35
17Ø DATA Ø1,E8,Ø5,ØØ,B8,ØØ,4C,CD,21,B8,ØØ,42,B9,ØØ,ØØ,CD
18Ø DATA 21,B4,4Ø,B9,Ø7,ØØ,BA,ØB,Ø1,CD,21,C3
```

grand concours

WORLD CLASS RUGBY







1er PRIX

La tenue de l'équipe vainqueur de la coupe du monde de rugby (maillot, short, bas) plus le jeu Word Class Rugby d'Audiogenic

Jouez avec joystick et audiogenic et gagnez !

LISTE DES PRIX

2ème prix : une paire de baskets Reebok plus le jeu Word Class Rugby d'Audiogenic

Du 3ème au 30ème prix : le jeu Word Class Rugby.

QUESTIONS

1 Qui est le capitaine de l'équipe de France de Rugby?
a) Jean-Louis Bianco
b) Serge Blanco
c) Franck Mesnel

2 Quel est le nom du buteur de l'équipe des All Blacks?
a) Fox
b) Farr-Jones
c) Chris Waddle

3 Combien de points rapporte un essai transformé?
a) 5
b) 6
c) 7

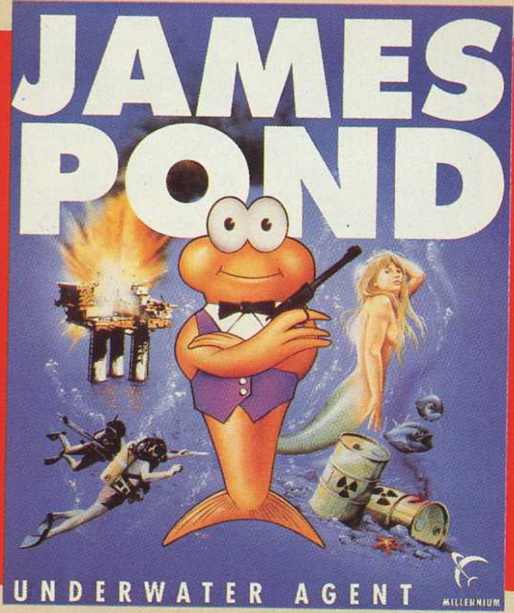
REGLEMENT DU CONCOURS

1) Audiogenic et Joystick organisent un concours doté de prix dont la liste se trouve sur cette page, juste au dessus, là où il y a marqué "liste des prix".
2) Ce concours sera clos le 30 octobre à l'heure que vous voulez.
2 bis) Finalement, le mois d'octobre ayant 31 jours, il sera clos le 31 octobre. L'heure reste la même.
3) Les membres du personnel de Joystick et d'Audiogenic n'ont absolument pas le droit de participer à ce concours, ni au concours de la plus belle vache laitière 1932.
4) Les ex-æquo seront tirés au sort, peut-être à la courte paille, mais peut-être pas.
5) Les gagnants seront annoncés dans Joystick du mois de janvier, si on y arrive, ou dans celui de février au plus tard. De toutes façons, ils seront prévenus individuellement. Enfin, pas exactement, mais comme ils recevront leurs lots, on pense qu'ils feront le rapprochement. Si par exemple un type reçoit le jeu World Class Rugby et qu'il nous appelle ensuite pour savoir s'il a gagné, on sera légitimement en droit d'émettre des doutes sur ses facultés de compréhension.
6) Le concours est ouvert à tous et fermé aux autres.
7) Seuls les bulletins de participation originaux seront pris en compte (et au sérieux). Les bulletins incomplets seront jetés à la poubelle.
8) Pensez à préciser la marque de votre ordinateur (pour savoir sur quel standard nous devons vous envoyer le jeu si vous faites partie des gagnants).

BULLETIN-REPONSE à découper et à renvoyer à :
Joystick, Concours Rugby, 103 bd MacDonald, 75019 Paris avant le 31 octobre 1991.

NOM : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal : .... Ville : ....
Ordinateur : .... Age : ....

Cochez la bonne réponse
Réponse 1 : ❑ a - ❑ b - ❑ c
Réponse 2 : ❑ a - ❑ b - ❑ c
Réponse 3 : ❑ a - ❑ b - ❑ c







UN ABONNEMENT A JO

• Recevez chez vous, pendant un an, 11 numéros de Joystick, le célèbre journal rigolo – dont un double ! – sans faire la queue chez votre libraire et sans risquer de ne plus en trouver.

• Choisissez un jeu totalement gratos sur micro, que vous proposent

MILLENIUM et LORICIEL

• Passez vos petites annonces prioritairement.

• Et si vous avez un minitel, Joystick vous offre en plus 60 minutes de connexion en 3614 sur le 3615 JOYSTICK.

NOUVEAU!

MOI, J'AI UNE CONSOLE!...

...Alors vos histoires de jeu sur micro, permettez-moi de vous dire que ça me fait doucement rigoler. Vous n'avez pas autre chose à me proposer?"

Voici ce que vous propose Joystick.

Si vous avez une NEC, nous vous offrons un jeu au choix parmi les suivants: Rastan Saga II, Puzznic, Dragon Spirit, Pac Land et Cybercore.

Si vous avez une Megadrive japonaise, nous vous proposons Ghostbusters, ESWAT, DJ Boy ou Whip Rush. Si vous ne savez si votre Megadrive est japonaise ou française, c'est qu'elle est française !

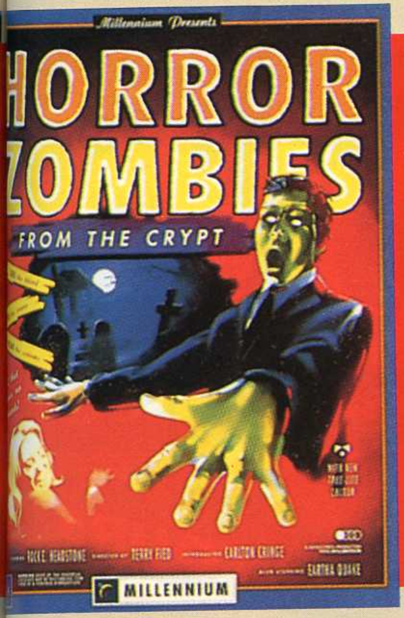
Si vous avez une Megadrive française, nous vous proposons un super Joystick "CONTROL PAD Megadrive SEGA".

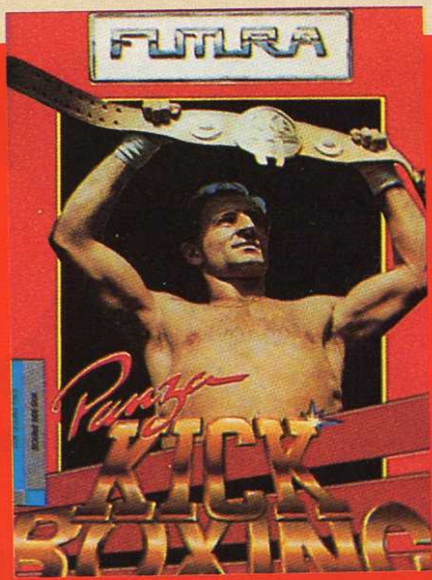
Pour la Sega Master System, vous aurez un sac plastique de transport permettant de loger huit cartouches et les protégeant de la poussière, de la chaleur, de l'humidité...

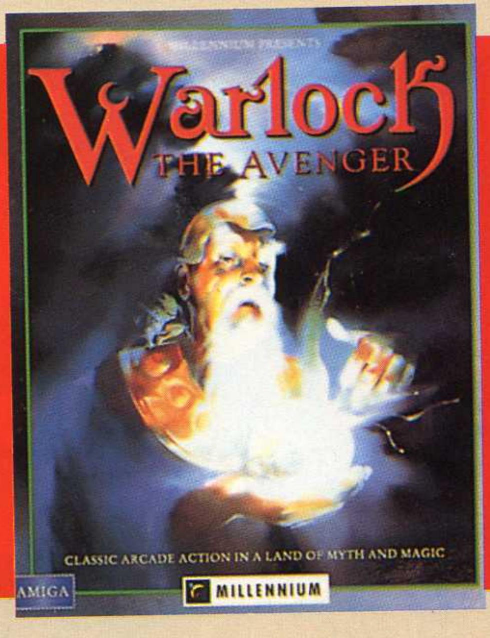
Idem pour la Nintendo : un sac plastique de transport pour loger 8 cartouches de jeu.

Et enfin, si vous avez une Gameboy, nous vous offrons un boîtier permettant de transporter: la Gameboy elle-même, plus six jeux, plus les câbles et l'écouteur, plus des piles de rechange.

NOUVEAU!







STICK = UN JEU GRATUIT

ET ÇA VA ME COÛTER COMBIEN, C'T'HISTOIRE?

• Je veux simplement un abonnement normal, avec juste onze numéros, pas un conte de fées à dormir debout. Si je fais le calcul, 11 fois 25 francs (dont un double à 30 francs), ça me fait 280 francs. Vous me le faites à 220 francs? C'est vrai? Yeah, j'économise 60 francs! Je vais pouvoir m'acheter un avion! (relativement petit, soyons honnête). **(Ah, au fait, pour le reste de l'Europe, c'est 350 francs, et pour le reste du monde, c'est 500 francs et par avion).**

• Ah, le coup du jeu gratuit sur micro, ça m'intéresse. Vous me le faites à combien, l'abonnement plus le jeu? 280 francs au lieu de 564? Mais je rêve, ça me fait une économie de 289 francs, c'est fou, écoutez, je crois que je vais mourir de bonheur! Tiens, je vous envoie le chèque et je meurs de bonheur juste après (et je note au passage que je paye 25 francs de port pour le jeu).

BULLETIN D'ABONNEMENT

(à remplir et à renvoyer avec votre règlement, à Joystick, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris)

☐ Je choisis la première formule: un abonnement simple de onze numéros. J'envoie un chèque de 220 francs (Europe: 350 francs, reste du monde: 500 francs par avion)

☐ Je choisis la seconde formule, car j'ai un micro qui se languit un peu et je voudrais lui offrir un nouveau jeu. Vous savez comment c'est, ces petites bêtes, si on ne leur donne pas à manger de temps en temps, elles dépérissent. Voici le jeu que je choisis (cochez la case correspondante):

Panza Kick Boxing	☐ Amiga	☐ Atari ST	☐ PC 5"1/4	☐ PC 3"1/2	☐ CPC K7	☐ CPC DK	
Disc	☐ Amiga	☐ Atari ST	☐ PC 5"1/4	☐ PC 3"1/2			
Superskweek					☐ CPC K7	☐ CPC DK	
James Pond	☐ Amiga	☐ Atari ST					
Horror Zombies	☐ Amiga	☐ Atari ST	☐ PC 5"1/4	☐ PC 3"1/2			
Warlock	☐ Amiga	☐ Atari ST					☐ C64

J'envoie 280 francs, auxquels j'ajoute 25 francs de frais de port.

☐ Je choisis la troisième formule. Je coche l'un des cadeaux suivants: ☐ Rastan Saga II (NEC) ☐ Puzznic (NEC) ☐ Dragon Spirit (NEC) ☐ Pac Land (NEC) ☐ Cybercore (NEC) ☐ Ghostbusters (Megadrive japonaise) ☐ ESWAT (Megadrive japonaise) ☐ DJ Boy (Megadrive japonaise) ☐ Whip Rush (Megadrive japonaise) ☐ Sac de transport pour 8 jeux Nintendo ☐ Boîtier de transport pour Gameboy ☐ Boîtier de transport pour 8 jeux Sega Master System ☐ CONTROL PAD Megadrive SEGA

Si j'ai choisi un jeu, comme l'offre est limitée aux stocks disponibles, j'indique un second choix, au cas où le jeu que j'ai coché ne soit plus disponible: ....

Et j'envoie 280 francs, plus 25 francs de frais de port.

• Quelle que soit la formule choisie, j'ai droit à 60 minutes de connexion sur 3615 Joystick en T2. Voici le pseudo à valider (il doit déjà exister sur le serveur) ....

• J'en profite pour commander des anciens numéros de Joystick Hebdo, à dix francs pièce (sauf le Hors-Série à 30 francs):

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐ 40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐ 44 ☐ 45 ☐ 46 ☐ 47 ☐ 48 ☐ HS

• Et au passage, je complète ma collec' de Joystick Mensuel en commandant les numéros suivants, qui sont à 25 francs, sauf les numéros 7 et 18 à 30 francs :

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 Je note que le port est gratuit pour les anciens numéros

Nom:.. Prénom: ....

Adresse:.. Code postal: ....

Ville:.................................... Tél. : .... Age:.................... Ordinateur: ....

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Délai d'envoi du cadeau : quatre à six semaines.

SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO

joypad 1 N 1. OCTOBRE 1991. 30F

OCTOBRE 1991. 30F

joypad

NUMÉRO 1

LES JEUX SUR CONSOLES



LES NOUVEAUX CD ROM

NEC - MEGADRIVE SUPER FAMICOM

CONCOURS 5 SUPERGRAFX à gagner !

MEGA DOSSIER PC KID II LA SOLUCE DÉTAILLÉE

44 TESTS COMPLETS SUR TOUTES LES CONSOLES

T 4161 - 1 - 30,00 F

COLLECTION

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

Consoles NEWS

N° 15

EGA-GAMEGEAR
MEGADRIVE
SUPER GRAFX
LYNX
GX 4000

NINTENDO
GAME BOY
PC ENGINE
NEO GEO
SUPER FAMICOM



NEWS : LA DOSE

35 TESTS

1941 • 668 ATTACK SUB • AERA 88 • APB • BATTLE OF OLYMPUS • BLOCK OUT
BURNING FIGHT • CAESARES PALACE • DINO LAND • GOAL • GUNDAM F91
JEWEL MASTER • JOE BOXER • MEGA TRAX • MINI PUTT • MYSTERIUM
NAVY SEALS • NEMESIS II • NINJA GAIDEN • ONSLAUGHT • OUT RUN • PAC LAND
PHANTASY STAR III • PUZZLE BOY II • QUANTUM FIGHT • RASTAN SAGA
SECOND BOUT • SPLASH LAKE • SUPER LEAGUE BASEBALL 91 • SWORD OF HOPE
THUNDER FOX • TOE JAM & EARL • VALIS IV


PC Engine
GRAFX
5 BONNES RAISONS DE S'ECLATER SUR CONSOLE NEC!!
- 1 à 5 joueurs
- Plus de 200 titres disponibles
- Compatible CD Rom2
- Boitier Audio Vidéo Plus
- La qualité arcade à domicile
sodipeng
SODIPENG
-BP 2- 56200 LA GACILLY
Revendeurs:
Tél: (16)99.08.89.41 Fax:(16)99.08.82.67
HOT LINE
(16)99.08.95.72


NCE 5
1290 Frs*
1 CORE + 1 JEU
+ 2 MANETTES +
1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS
*Prix public généralement constaté
3615
DES DIZAINES
DE JEUX
PC ENGINE
A GAGNER
TOUS LES MOIS!!
Remplissez ce coupon et
retournez le à: (JO)
SODIPENG
BP 2 56200 LA GACILLY
Nom:
Adresse:
Ville:
Code postal:
TOUS LES MOIS GAGNEZ DES CONSOLES,
DES JEUX, DES PINS EN JOUANT SUR
3615 code SODIPENG
SODIPENG
Pour connaitre toute
l'actualité PC Engine

QUE LA



Alain Huygues-Lacour



J'm Destroy

consoles news

ALAIN HUYGHUES-LACOUR - J'M DESTROY

Edito

Ça y est, la rentrée s'est bien déroulée? Vous n'avez pas fait trop de saloperies à vos profs? Ils sont utiles vous savez, sachez les ménager. Vous avez pris les bonnes décisions: cinq heures de jeu intensif et 2 minutes de devoirs? C'est parfait, nous sommes sur la même longueur d'onde. Pour en avoir le coeur net, cela serait méga cool que vous passiez nous voir au salon de la micro, rebaptisé Micro and Co qui se déroulera du 19 au 21 octobre. Nous pourrions alors échanger nos points de vue sur la métaphysique des particules en mouvement au sein d'un même corps globuleux, nous pourrions discuter sur l'histoire de la Russie orientale en période de crise, tergiverser sur la récolte du blé durant la première guerre mondiale, ou encore mieux nous pourrions entamer autour d'une table une bonne bouteille de Coca en discutaillant sur l'évolution du marché des consoles et sur la dégringolade de celui des ordinateurs. Bref, venez nombreux vous serez accueillis comme des frères de sang, des camarades syndiqués, des joystikeurs fous.

Toutefois et avant que vous ne partiez dans de folles heures de lecture acharnée je voudrais vous mettre en garde contre une lecture trop intensive de ce numéro. En effet, plusieurs cas de pertes de connaissance de lecteurs nous ont été signalées le mois dernier devant la quantité de jeux testés. Certes ce mois-ci il y en a pas autant, une quarantaine c'est déjà bien, mais attention tout de même, nous n'aimerions pas être la source d'une nouvelle épidémie, une fois cela suffit! Et puis finalement, faites comme vous le souhaitez... Si vous voulez vous rendre malades à matter notre coup de coeur du mois, Phantasy Star III sur Megadrive, à zieuter les news toujours aussi extraordinaires et inédites, à looker sur le reportage du CES de Londres, vous êtes libres comme l'air. Mais, on vous aura prévenu.

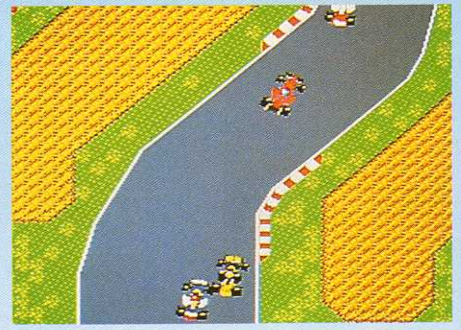
Sayonara
j'm Destroy

Voilà, on y est à nouveau, c'était pas trop difficile d'attendre un mois votre dose de news. Vous y êtes arrivés sans trop de problèmes. Reconnaissons qu'avec la reprise des cours, vous aviez peut être autre chose à penser. Pardon? Comment? Ahh j'aime mieux ça, je pensais que vous m'aviez lâché. Ce mois-ci encore, bande de petits veinards, vous allez de nouveau avoir une bonne plâtrée de titres. Possesseurs de Megadrive, attention! Si votre colonne vous semble vide, c'est que beaucoup de titres annoncés dans les précédents numéro de Console News ne sont pas encore disponibles et que beaucoup d'entre eux sont présentés dans le reportage sur le CES de Londres. Voilà, maintenant que vous êtes prévenus: que la fête commence...

PC ENGINE

Alors que le rythme de sortie des titres sur cette machine tend à diminuer au profit par exemple de jeux sur CD Rom, seuls quelques jeux sont parvenus en avant-première au sein de la rédaction.

Programmé sur une cartouche de deux mégabits, **World Circuit** de Namcot, est comme son nom le suggère une course de voiture. Entièrement réalisée suivant un



World Circuit

scrolling multi-directionnel, cette enième simulation de formule 1 se déroule un peu à la manière de F1 Circus. Alors que vous concourrez pour l'obtention du titre de

FETE COMMENCE

champion du monde, pas mal de problèmes techniques pourront survenir au cours de la course, ralentissant votre allure. En traçant à donf dans les chicanes, en mordant sur les bas-côtés, vous aurez toutefois la possibilité de vous arrêter au stand pour faire une petite vérification générale ou juste pour changer vos quatre roues. Graphiquement peut être un peu juste, World Circuit enchantera cependant certainement tous les amateurs de ce genre de jeu. Et dieu sait combien il sont nombreux. Comme la sortie de cette simulation est annoncée au Japon dans le courant du mois d'octobre, on ne devrait pas trop tarder d'en voir une version définitive chez les revendeurs spécialisés.



Dragon Saber

Dragon Saber, la suite du génialissime mais vieillissime aussi Dragon Spirit est actuellement cours de finalisation. Dans ce shoot'Em Up à scrolling vertical, vous dirigez un dragon qui doit à travers une petite dizaine de niveaux anéantir absolument tout de qui se présente à ses flammes. Comportant des effets spectaculaires et édifiants pour une console comme la PC Engine qui n'est malheureusement maintenant plus vraiment à la pointe, Dragon Saber devrait offrir la possibilité aux joueurs de pouvoir jouer à deux simultanément et ainsi de catapulter ces enfoirés de monstres sans grande envergure à leurs chères études. Un must en perspective, mais qui ne verra malheureusement pas le jour avant la fin de l'année. Allez soyons large et disons le carrément, ce jeu devrait sortir début 1992. Janvier ou Février si vous voyez ce que je veux dire.

Revenons à des propos un petit peu moins guerriers, avec **Mizubako's Adventure** (titre encore non définitif). Dans ce jeu typiquement japonais, qui pourrait très bien être une séquelle à Bubble Bobble ou à Parasol Star, vous dirigez un petit être qui ne ressemble à aucun autre. Tout à fait comique dans ses attitudes, notre charmante bestiole aura cependant bien des problèmes pour venir à bout des monstres qui le coursent et de la centaine de niveaux qui l'attendent. Dans la lignée des jeux d'arcade rigolos,

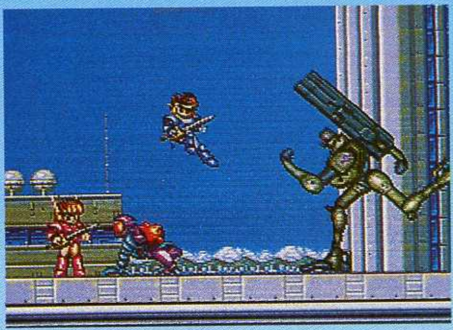


Mizubako's Adventure

cette réalisation de Taito est prévue vers le début de l'année prochaine, nous en reparlerons donc.

CD ROM ET SUPER CD ROM

Alors que le Super CD Rom ne devrait plus trop tarder à arriver en France, quelques précisions doivent être apportées à son sujet pour atténuer les craintes de certains d'entre vous déjà possesseurs d'un CD Rom et qui pensent leur périphérique deviendra vite obsolète. En fait, il est parfaitement possible de rendre l'ancien CD Rom compatible avec le Super CD Rom avec la Super System Card V3.0. Disponible séparément dans quelques semaines, cette carte vous ouvrira les portes de jeux comme Prince Of Persia, Forgotten Worlds ou comme **Subibin Man III** et Banika (titre non définitif).



Shubibin'Man 3

Déjà connu par la plupart d'entre vous pour avoir vécu ses aventures sur PC Engine, Shubibin Man fera son retour sur C Rom dans le courant du mois de Décembre. Dans ce jeu de plates-formes, vous dirigerez un petit garçon doté de super pouvoirs et qui en fera voir de toutes les couleurs à la cinquantaine de monstres qui l'assaillent. D'une réalisation tout à fait correcte, Shubibin Man III comportera notamment des musiques complètement ahurissantes. Mais attendons encore un ou deux mois pour en savoir plus.

En ce qui concerne Banika, malheureusement très peu d'informations nous sont parvenues. Sachez cependant que ce jeu est plutôt osé, puisqu'il permet au joueur de voir des gentes dames dans des positions dignes de la page central de Play Boy. Mais là aussi calmons notre excitation toute naturelle, car la nature profonde du jeu ne nous a pas été révélée.

MEGADRIVE

Comme nous vous l'avons dit un peu plus haut, seuls deux ou trois titres sur cette bécane vous seront présentés dans ces quelques lignes. Mais si vous tournez deux ou trois pages, vous en aurez bien d'autres. Ça y est vous avez jeté un coup d'oeil? Parfait alors nous pouvons commencer.



World cup 91

Alors que l'on attend toujours la première simulation de Tennis sur Megadrive (c'est vrai que ça manque), voici que Tecmo nous propose une seconde simulation de football avec **World Cup'91** -y'a une coupe de monde en 91? C'est nouveau, ca vient de sortir!- Plus impressionnant que World Cup Soccer, World Cup'91 est représenté un peu à la manière de Formation Soccer sur PC Engine, mis à part le fait que le jeu ne se déroule pas dans le sens vertical, mais horizontal. Choisissez une des équipes parmi la dizaine disponible et partez à l'aventure dans une lutte complètement folle où seul votre esprit d'équipe vous permettra de l'emporter. Sortie annoncée dans le courant du mois de Décembre, voilà qui sera intéressant à suivre.

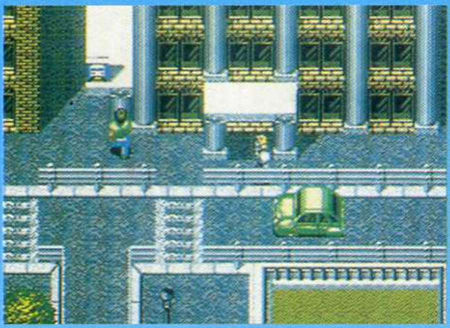
Issu de la Master System et de la Gamegear, **Super Fantasy Zone** vous place aux commandes d'un petit engin spatial aux prises avec des tonnes de monstres aussi étranges que sympa-

thiques. Des racailles géantes, des poissons carnivores et des plantes tentaculaires vous mèneront la vie dure durant les sept niveaux que comportent ce jeu. Heureusement de temps en temps et grâce aux sous que vous aurez pu engranger, vous pourrez customiser votre vaisseau de façon remarquable.



Super Fantasy Zone

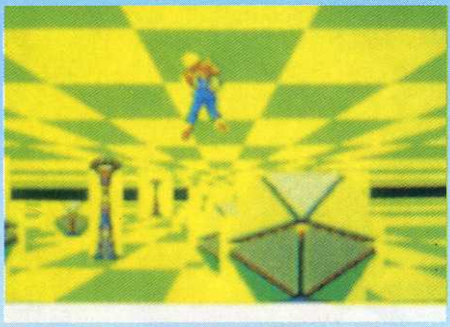
Graphiquement assez joliment réalisé, le principal atout de cette réalisation réside dans le fait qu'il est possible de jouer de la droite vers la gauche ou inversement, ce qui est très rarement le cas pour un Shoot'Em Up dit traditionnel.



Rent a Hero

Avec **Rent a Hero** on change complètement de style puisque ce jeu est un jeu de rôle. Programmé par une équipe de Sega sur un total de huit mégas, Rent a Hero comporte pas mal de texte en langue nipponne. Graphiquement pourtant remarquable cette production montre quelques scènes d'action qui pourraient faire réfléchir pas mal de programmeurs de Shoot'Em Up ou de Beat'Em up. Un grand titre en perspective lorsqu'il verra le jour dans sa version officielle en anglais.

GAME GEAR



Space Harrier

Space Harrier est la conversion du jeu d'arcade du même nom. Dans la peau d'un jeune combattant, vous devez lutter contre des hordes d'envahisseurs qui apparaissent en grossissant du fond vers l'avant de l'écran. Entièrement réalisé en trois dimensions ce hit de Sega devrait être disponible dans le courant du mois de novembre. Un très bon titre sur Gamegear qui devrait faire parler de lui, tout comme Mickey et Shinobi en leur temps.

SUPER FAMICOM

En attendant Joe et Mac et Super Ghouls and Ghosts prévus pour le mois d'Octobre peu de titres malheureusement à se mettre sous la dent dont nous n'ayons pas encore parlé.



Super Formation Soccer

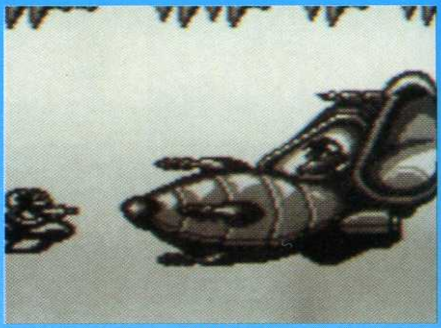


John Madden American Football

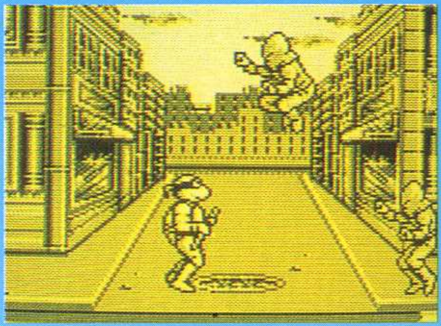
Issu de la Megadrive, **John Madden American Football** est la meilleure simulation de football américain disponible à l'heure actuelle. Alors que l'action est vue de trois quart haut, la principale caractéristique de cette simulation, c'est sans nul doute le scrolling du terrain qui permet au joueur de parfaitement apprécier l'effet de profondeur. Doté de toutes les techniques que l'on peut espérer trouver dans un tel simulateur, John Madden American Football ne devrait pas décevoir sur Super Famicom.
Après Kick Off, dont nous présentont une avant première dans ce numéro, **Super Formation Soccer** sera la seconde simulation de football européen cette fois sur Super Famicom. Entièrement vu de trois quarts haut, cette simulation de football qui peut se jouer à deux pourrait bien créer une surprise en affrontant de face le roi incontesté en la matière: Kick Off.

GAME BOY

Battletoads est un shoot'Em Up à scrolling horizontal complètement fou dans sa forme et dans son donf. Alors que vous vous apprêtiez à rentrer peinard dans votre galaxie de crapauds, des tonnes de petites saloperies vous agressent de leurs tirs atomiques. D'une réalisation assez superbe comportant des graphismes très fins, Battletoads devrait être disponible à l'heure où vous lirez ces quelques lignes, et vive les crapauds.



Battletoads



Teenage Mutant Ninja Turtle II

C'est avec un certain plaisir que j'ai la joie de vous annoncer, l'arrivée prochaine de **Teenage Mutant Ninja Turtle II**. De nouvelles aventures complètement délirantes qui vous feront encore une fois bouffer pizza sur pizza. Meilleur graphiquement que le premier épisode, TMNT II suit pourtant les traces de son prédécesseur. Et une nouvelle super production de Konami sur Gameboy, une...

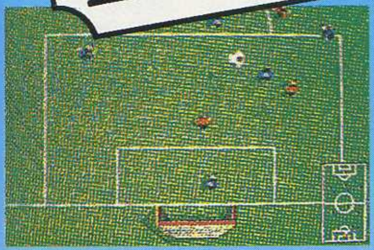
MASTER GEAR CONVERTOR

Cette accessoire est certainement l'un des plus intéressants accessoires de la Gamegear. Se connectant à l'arrière de la console par le port cartouche, le Master Gear convertor permet d'utiliser, écoutez bien, tous les jeux de la Master System sur la console portable de Sega Et quand en plus on vous aura dit que cette petite merveille ne coûte que 195 francs, vous allez vous précipiter comme des bêtes pour en avoir un.



LE CES LONDRES : OU SONT PASSEES LES CONSOLES ?

DOSSIER CES LONDRES



Champions of Europe



Shadow of the beast

Londres et Chicago ce n'est pas du tout la même chose. Je veux dire que bien que le marché des consoles soit en pleine expansion en Angleterre, on est encore très loin des USA. Cela dit, même en tenant compte de la différence d'importance du marché console dans ces deux pays, ces dernières étaient très nettement sous-représentées dans ce salon. NEC était bien sûr absent, mais ce qui est beaucoup plus surprenant c'est que pour la première fois Sega et Nintendo ne s'étaient même pas déplacés. Je n'en croyais pas mes yeux, mais après avoir fait quatre tours du salon (ce qui fut assez rapide vu que le CES était minuscule cette année) j'ai dû me rendre à l'évidence: les géants japonais brillaient par leur absence. Cela dit, cette absence ne signifie pas que Sega et Nintendo ne s'intéressent plus à l'Europe, mais plutôt que le salon était trop mal organisé pour qu'ils jugent utile de prendre un stand. Seul constructeur présent, Atari occupait un tout petit stand et l'on pouvait juste voir une pauvre Lynx posée sur une table. Misère! Un spectacle bien triste qui contrastait nettement avec les orgies de consoles et de cartouches du CES de Chicago. Ce salon était vraiment tristounet et plusieurs fois j'ai eu envie de m'enfuir pour aller faire quelques parties dans une salle d'arcade tellement j'étais en manque et seuls mon extraordinaire conscience professionnelle et un admirable sens du devoir m'ont retenu. Si j'aurais su, j'aurais pas venu! Mais ne soyons pas trop négatif, en cherchant bien on pouvait quand même découvrir quelques nouveautés.



Super Space Invaders





Back to the futur III



Super Space Invaders

TECMAGIK était présent et l'on pouvait voir une version très avancée de ***Shadow of the Beast*** sur Master System. A son habitude, Tecmagik ne s'est as contenté de réaliser une simple adap-tion du programme original, mais bon ombre d'améliorations ont été appor-es au jeu. Il y a beaucoup plus d'armes d'objets à récupérer et le jeu est telle-ent vaste que l'on n'en viendra pas à out rapidement.



Xenon II

La réalisation est soignée, même si les graphismes ne peuvent égaler ceux de l'Amiga, et une superbe musique accompagne l'action. Quant à la jouabilité, qui était la seule faiblesse du programme original, elle semble excellente.

Shadow of the Beast devrait sortir d'ici la fin de l'année. En passant dans "l'arrière-boutique", j'ai pu jeter un coup d'œil à ***Champions of Europe.*** Il s'agit d'une simulation de football dans le style de Kick Off. Ce projet semble fort intéressant, mais il est encore impossible de se faire vraiment une opinion car la version que j'ai vue était à un premier stade de développement.

DOMARK, qui s'intéresse également à la Master System, nous prépare deux nouveautés. La première est ***Super Space Invaders***, la conversion du jeu d'arcade de Taito. Il s'agit d'un remake du premier shoot'em up de l'histoire des jeux vidéo. Le principe reste le même, mais il y a des armes supplémentaires ainsi que des variantes au niveau des aliens. Le second programme est encore plus alléchant, puisqu'il s'agit d'une conversion de **Prince of Persia**, un succès micro qui mérite vraiment d'être adapté sur console. Ce jeu de plates-formes est un petit chef d'œuvre et cette conversion très soignée devrait faire un malheur.

En revanche, **MIRRORSOFT** montrait quatre nouveautés sur Megadrive. Ces quatre conversions de succès micro sont terminées et elles sortiront d'ici la fin de l'année. La version Megadrive de ***Xenon II***, le célèbre shoot'em up des Bitmap Brothers, est pratiquement identique à celle de l'Amiga. Beaux graphismes, animation fluide et bande sonore percutante, mais il y a de sérieux concurrents dans ce



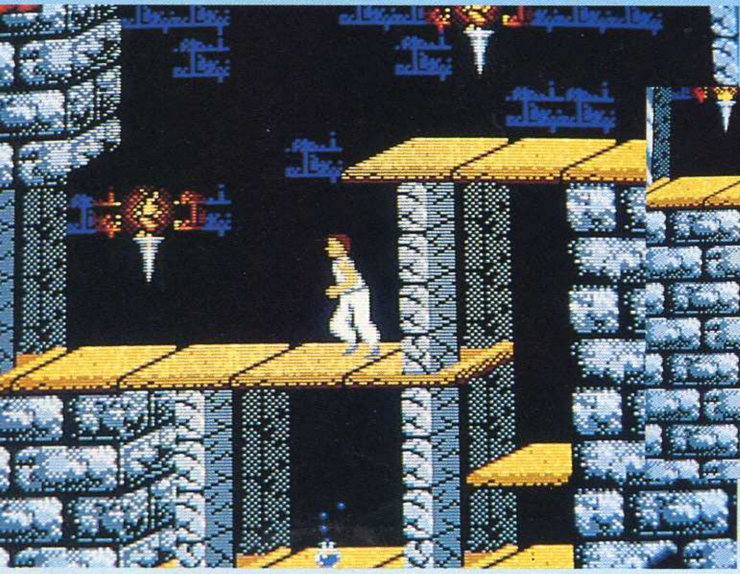
Battle Master

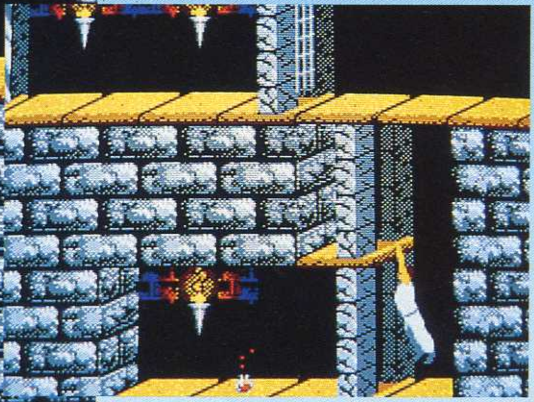
domaine sur Megadrive. ***Back to the Future 3*** est un jeu d'action qui s'inspire du film du même nom.

Les différentes séquences sont variées, mais l'action n'est pas très excitante. ***Battle Master*** est un jeu de rôle dans lequel vous explorez un vaste univers à la tête de vos troupes.

Enfin, ***Speedball II*** est un sport futuriste, qui a été également conçu par les Bitmap. Cette conversion fort bien réalisée est indiscutablement promise à un bel avenir. Mirrorsoft ne compte pas s'arrêter en si bon chemin et de nombreux autres titres sont en préparation pour la Megadrive et la Master System.

Les prochains jeux développés sont ***Predator 2*** et ***Alien 3***, tous deux s'inspirant des films éponymes. Mais la grande nouvelle, c'est que Mirrorsoft a passé un accord avec Acclaim, l'un des plus importants éditeurs sur Nintendo. Cela signifie que Mirrorsoft va réaliser des conversions de certains grands succès de la Nintendo sur les consoles Sega. Les titres annoncés





Prince of Persia

DOSSIER CES LONDRES

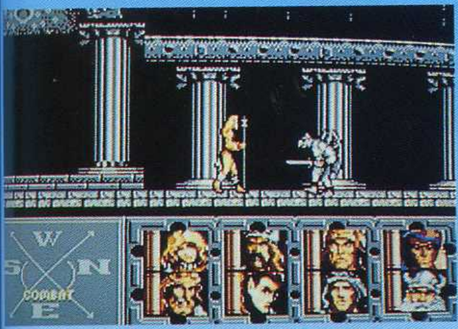
sont: ***Terminator 2***, ***WWF Wrestlemania Challenge*** (un programme de catch), ***SmashTV*** (la conversion du jeu d'arcade), ***Total Recall***, ***Arch Rival*** (une simulation de Baskett d'arcade) et le génial ***Bart Simpsons, VS the Space mutants***.

Tous ces titres sortiront sur Master System et sur Megadrive en 92.

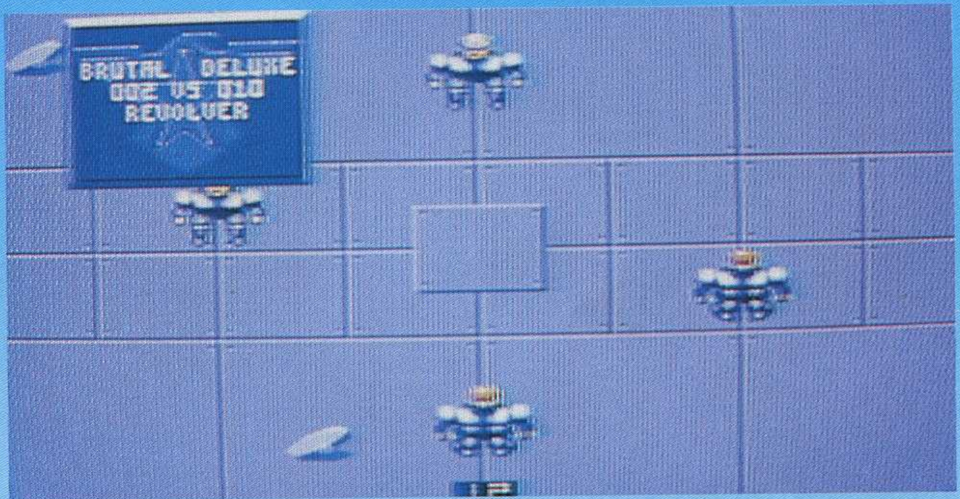


Marble Madness

Après une première série de jeux sur Master System, **US GOLD** développe de nouvelles conversions de succès micro sur cette console, dont le génial ***Super Kick Off*** (voir dans les pages suivantes).



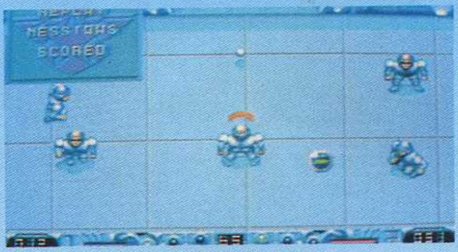
Heroes of the Lance



Speelball II

Le mois prochain, ***World Class Leader Board*** arrivera sur Master System. Qui ne connait pas cette légendaire simulation de golf ? Cette excellente version offre l'avantage d'être très complète, sans être trop complexe. Le programme suivant sera ***Heroes of the Lance***, un jeu de rôle qui reprend les règles officielles de Dungeons and Dragons. Les fans de jeux de rôle retrouveront avec plaisir les héros de la célèbre saga de Dragonlance.

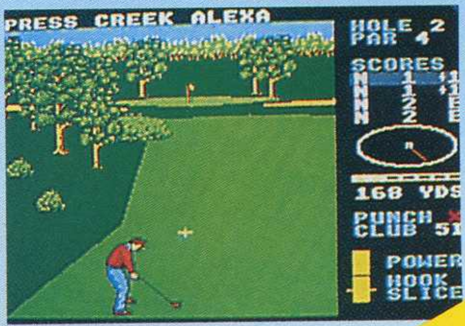
En décembre, ce sera le tour de ***Out Run Europa***, un programme original qui est différent du jeu d'arcade. Il s'agit d'une course poursuite dans le style de Chase HQ, mais dont l'originalité repose sur la présence de différents véhicules. Selon les niveaux, vous pilotez une voiture, une moto, ou encore un jet ski.



Speelball II



Out Run Europa



World class leader Board

KICK OFF
ARRIVE EN FORCE SUR CONSOLES

Kick off est un jeu légendaire, la référence absolue en matière de simulation de football. Mais jusqu'ici ce fantastique programme était uniquement disponible sur micro et bien des consoleux en bavaient d'envie, d'autant plus que les simulations de foot sont plutôt médiocres sur consoles, à l'exception de formation Soccer sur la PC Engine. Eh bien le jour de gloire va bientôt arriver sous la forme de quatre conversions sur Game Boy, Nintendo, Super Famicom et Master System... Génial!



Pro Soccer - super famicom

En ce qui concerne les trois consoles de la gamme Nintendo, c'est Imagineer qui a réalisé les conversions. Cet important éditeur japonais est depuis longtemps spécialisé dans le développement de programmes pour la console Nintendo et il a passé un accord avec Anco pour obtenir les droits de Kick Off.

SUPER KICK OFF SUR GAME BOY (IMAGINEER):
Nous avons vu une préversion qui était loin d'être terminée, mais le jeu semble très prometteur et le scrolling multi-directionnel est impressionnant sur cette machine. Cela présage des matchs acharnés, d'autant plus qu'il devrait être possible de jouer contre un autre joueur en connectant deux Game Boy.

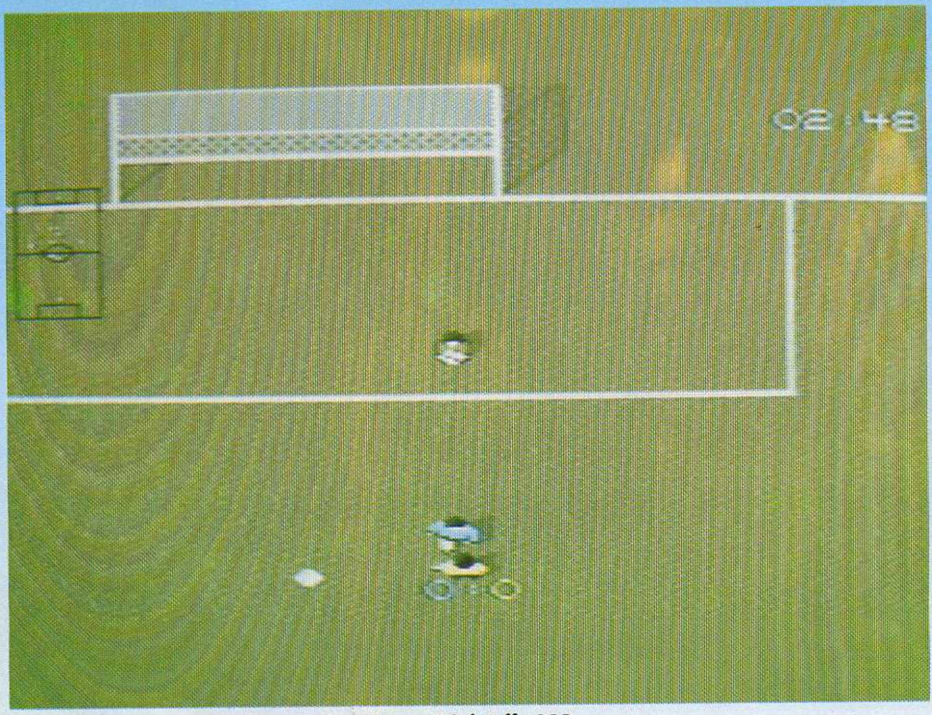
KICK OFF SUR NES (IMAGINEER)
La version NES est pratiquement terminée et elle devrait être publiée au Japon d'ici la fin de l'année; une sortie européenne devrait suivre très rapidement.
En dépit des capacités limitées de cette console, cette version est très réussie, tant en ce qui concerne la réalisation que la jouabilité. Nul doute que ce programme devrait obtenir un important succès, car il est très largement supérieur aux trois simulations de football actuellement disponibles sur cette console.



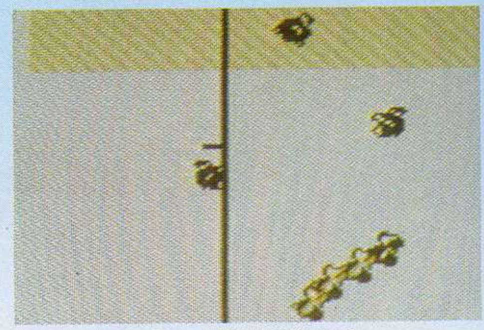
Kick Off - NES

PRO SOCCER SUR SUPER FAMICOM (IMAGINEER)
Bien sûr, la version Super Famicom est la plus belle, avec des graphismes très soignés et une animation irréprochable. Pour la circonstance, Kick Off a été rebaptisé du nom de Pro Soccer, mais il s'agit bien du même jeu, et cette cartouche sort ce mois-ci au Japon.
Il est certain que ce programme devrait figurer parmi les meilleures ventes au Japon et aux USA, mais les pauvres européens devront attendre bien longtemps, à l'exception de ceux qui ont la possibilité de se procurer la console et des jeux en import.

SUPER KICK OFF SUR MASTER SYSTEM (US GOLD)
Quittons le Japon pour aller en Angleterre, puisque c'est US Gold qui a réalisé la version Master System.
En fait, il s'agit d'une version très complète qui se situe entre Kick Off et Kick Off II. On retrouve pratiquement toutes les options des versions ST et Amiga et la réalisation est très soignée.
Ce programme devrait arriver avant la fin de l'année et il est fort vraisemblable que ce sera un gros succès, vu que la Master System ne dispose pas non plus de grandes simulations de foot.
Soyez patients, Kick Off arrive bientôt.



Super Kick Off - MS



Super Kick Off - GB

ELECTRONIC ARTS MISE SUR LA MEGADRIVE

Indépendamment de ses programmes micro, Electronic Arts tente une percée sur le marché des consoles, sur la Megadrive exclusivement. De nombreux programmes étaient présentés lors du CES de Londres. Pour la plupart, il s'agit des mêmes programmes que l'on pouvait voir en juin à Chicago, mais les programmeurs d'EA ont beaucoup travaillé entretemps. En effet, si ces programmes avaient piètre allure à Chicago, ils ont repris du poil de la bête et ils ont maintenant meilleure allure.



Roadrash

Road Rash est une course de moto assez impressionnante dans sa forme actuelle, alors qu'à Chicago le programme avait l'air très ordinaire. Il s'agit d'une course illégale qui se déroule sur les routes américaines avec des voitures de police qui tentent de vous arrêter. Tous les coups sont



Fatal Rewind

permis et il est recommandé de filer des coups de poing à ses adversaires ou de les envoyer dans le décor en leur balançant un bon coup de pied au passage. Ce n'est sans doute pas très élégant, mais ça défoule et on s'amuse beaucoup. Cette course aussi excitante qu'originale dispose de sérieux atouts, y compris d'excellentes musiques rock et des mots de passe qui permettent de sauver sa position. Il est à noter que contrairement à la plupart des autres programmes réalisés par Electronic Arts, il ne s'agit pas d'une conversion d'un succès micro, mais d'un programme original qui a été développé spécialement pour la Megadrive. (sortie prévue en octobre).

On ne présente plus **Shadow of the beast**, un programme légendaire sur Amiga. La version Megadrive est tout aussi belle que l'originale et le jeu est strictement le même. C'est un jeu d'arcade/aventure dont on ne vient pas à bout rapidement et si la jouabilité est bonne, il devrait valoir le détour (sortie prévue en novembre).

Comme le programme précédent, **Fatal Rewind** est la conversion d'un programme micro de Psygnosis. Ne soyez pas surpris si ce titre ne vous dit rien car il avait été publié sur micro sous le nom de Killing Game Show. Il s'agit d'un shoot them up assez original dans lequel vous dirigez un robot de combat qui participe à un jeu télévisé des plus spectaculaires. Le jeu est intéressant et la réalisation est satisfaisante, même si elle est sensiblement inférieure à celle de la version Amiga (sortie prévue en octobre).

Autre grand succès sur Micro, **The Immortal** est un jeu à mi-chemin entre jeu de rôle et arcade. Cette version présente quelques différences avec celles sur micro, car le côté action est plus mis en avant avec notamment des combats particulièrement spectaculaires, présentés en plein écran. La réalisation est excellente et l'action est bien soutenue par des digitalisations sonores qui ne figuraient pas dans la version originale (sortie prévue en novembre).

Il y a quelques années, Electronic Arts avait réalisé la meilleure conversion de **Marble Madness** sur Amiga et maintenant c'est le tour de la Megadrive. Vous vous souvenez sans doute de ce grand jeu d'arcade d'Atari Games dans lequel on dirige une boule dans des parcours semés d'embûches de toutes sortes. En dépit de son âge, Marble Madness n'a pas pris une ride, d'autant plus que ce programme n'a aucun équivalent sur cette



The Immortal



Shadow of the Beast



F - 22

console. Cette version semble aussi réussie que celle de l'Amiga, alors les fans du jeu d'arcade ne devraient pas être déçus (sortie prévue en novembre). Enfin, le programme le plus marquant d'Electronic Arts se nomme **F-22** et c'est le premier simulateur de vol sur console. Oui, vous avez bien lu: un simulateur de vol! Bien sûr, ce n'est pas Falcon ou Chuck Yeager car il n'est pas possible de réaliser un simulateur aussi sophistiqué en utilisant uniquement trois boutons, plutôt qu'un clavier d'ordinateur. Alors, les commandes sont simplifiées, mais le feeling est là et ce programme est plus axé sur les combats aériens, ce qui ne devrait pas déplaire aux dingues de la gâchette que vous êtes. Notez qu'il est très difficile de faire de la 3D surfaces pleines sur une console, mais Electronic Arts s'en est très bien sorti et le résultat est convaincant. Ce programme a une pêche d'enfer et je suis très impatient de mettre la main dessus (sortie prévue en novembre).



GAME GEAR.
C'EST PLUS



GAME GEAR *c'est la nouvelle console portable. C'est le son et la luminosité réglables. Et c'est surtout la couleur, ou plutôt les couleurs. Et toi, après avoir joué sur la Game Gear, tu auras besoin de reprendre quelques*



PHOTO : KHALFI / IMPRESS

LINTAS:PARIS

Ù QUE TU SOIS
ORT QUE TOI.

couleurs; car en retrouvant tes jeux Sega préférés, dont Super Monaco, Mickey Mouse et Shinobi, tu verras qu'une partie sur la Game Gear, ce n'est jamais dans la poche. La Game Gear est vendue avec le jeu Columns.

SEGA

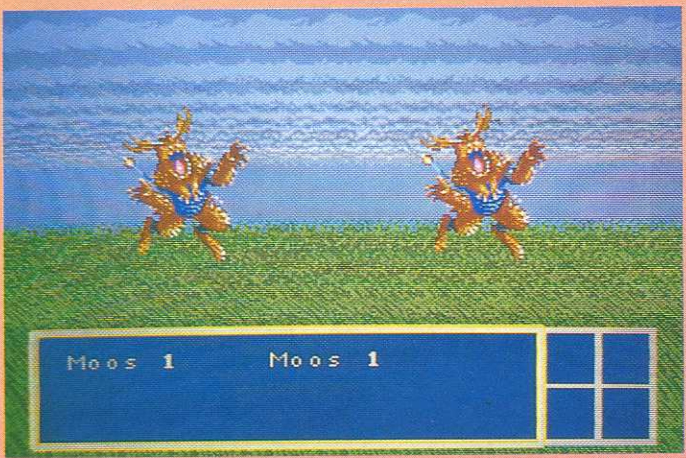
C'EST PLUS FORT QUE TOI.

PHANTASY STAR III





Voilà déjà mille ans qu'Okario mit fin aux ténébreux pouvoirs de Laya. Dans cette guerre fut détruite la majeure partie des machines et des cyborgs laissant un monde meurtri à jamais. Une minute de silence, je vous prie. Aujourd'hui, au cœur même du Royaume de Landen dont le Roi n'est autre que votre paternel adoré, enfin pas tant que ça, le Mal vient de refaire sa sinistre apparition. Et comment ça, allez-vous me dire? Comme je suis bon et généreux, je vais vous l'expliquer.



Alors que vous, Rhys, alliez vous marier à la charmante Maia aux bleus cheveux, trouvée il y a quelques semaines de cela sur les rivages de votre Royaume, belle, innocente et amnésique, un Dragon ailé de Laya s'empara d'elle, l'élue de votre cœur. Manquant de défaillir sur l'instant vous maudissez les adeptes de Laya et décidez de partir pour la retrouver. Le Roi, votre père, ne voulant pas s'engager à nouveau dans une guerre sanglante vous met aux arrêts dans les prisons du Palais Royal. Mais, comme l'écrivait Nietzsche, les amis sont unis dans la nécessité. C'est ainsi que Lena, une jeune femme ravissante, comme toutes les jeunes femmes de ce jeu, vint vous secourir.

Sega nous propose un chef-d'œuvre du genre avec Phantasy Star III. Une fois libre vous devrez mener l'enquête dans les villages où les passants vous fourniront de nombreux indices. Il ne faut négliger personne! Ce sont les villageois qui avertiront Mieu, le premier des deux cyborgs qui vous accompagneront, afin qu'elle sorte de sa cachette. Vous pourrez visiter chacune des petites bâtisses où séjournent les divers commerçants. Pour obtenir les nombreux renseignements souhaités une simple pression sur un bouton sera nécessaire. Il en va de même pour les combats où vous pourrez choisir vos actions grâce à quatre icônes disponibles: combat total, combat partiel (juste un coup), fuite et techniques. Devant des monstres dont la beauté n'a d'égale que l'originalité, vous réglerez vos assauts avec rapidité et surtout sans vous casser la tête. Lors de ces batailles les créatures apparaîtront sur votre écran sans pratiquement aucune animation. En fait la seule véritable animation est le moment de leur mort où elles semblent s'enfoncer dans des sables mouvants. La progression, en puissance, de ces charmantes créatures







MEGADRIVE
97%





COUP DE CŒUR

sera, suivant les sept planètes qui vous visiterez, proportionnelle à la vôtre. Même après une centaine d'heures de jeu vous pourrez toujours vous faire casser la figure! Heureusement que la cartouche autorise jusqu'à deux sauvegardes du jeu!
Pour vous donner une idée de l'ampleur du scénario sachez que vous jouerez trois générations de personnages et qu'il existe quatre fins différentes en fonctions de vos actions! Les 8 mega-bits sont bien utilisés et pour une fois ça fait plaisir!
Le tout est accompagné de musiques qui changent selon les endroits dans lesquels vous pénétrez et qui savent vous mettre dans l'ambiance. Et quel ambiance! Phantasy Star III est une véritable épopée futuriste. Après tout, Homère et son Odyssée commençaient à prendre la poussière.
Vous et votre bande, puisque l'équipe complète se compose de cinq personnes, vous déplacerez selon le même système que dans Phantasy Star II. Vos personnages avancent sur la carte du monde où apparaissent les temples, les villages, les bateaux... Notez au passage que le scrolling multi-directionnel est remarquable et n'accroche jamais.
Pour les fanatiques qui, tout comme moi, ne pourront jamais se séparer de ce jeu, je précise qu'il existe un livre contenant toutes les références du jeu. En d'autres termes, vous découvrirez les plans des villages et des labyrinthes en couleur, l'histoire des principaux protagonistes de l'affaire et plein de trucs utiles pour avancer d'une manière efficace. Notez bien que si vous êtes patient et que si votre Q.I. dépasse celui de mon ours en peluche, ce livre qu'il faut commander aux Etats-Unis ne vous sera pas utile. Mais bon, je me suis dit qu'il fallait être prudent alors je vous préviens.

THE SHADOWRUNNER

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 19
SON : 17
ANIMATION : 17





Valis IV



CD ROM
PC ENGINE
90%

Comme le dit si bien le proverbe, on ne change pas une formule qui marche, re voici donc la belle et plantureuse Yoko, l'héroïne de ce jeu dans de nouvelles aventures. Après un dessin animé, remarquable d'ailleurs, expliquant (en Japonais, comme par hasard) l'histoire et la mission que vous devrez effectuer, vous prenez en main la direction des opérations et sans vraiment savoir où vous allez, vous y allez.

Alors que dans les précédents épisodes, vous deviez allez secourir vos soeurs enlevées par un horrible enfoiré, cette fois-ci c'est la confusion la plus totale dans votre esprit. Vos certitudes se noient dans un méandre de problèmes métaphysiques et votre faculté d'analyse en prend un sérieux coup au moral, lequel n'est d'ailleurs pas bien fort en ces durs moments. Bref, les trois seules choses vraiment certaines sur ce coup, c'est que d'une part vous n'est pas seule, puisque l'une de vos soeurs est constamment à vos côtés (vous alternez les personnages en appuyant sur le bouton Run), que votre épée magique sera votre compagne éternelle même devant la mort et que la possibilité d'utiliser un super pouvoir en appuyant vers le haut et sur le bouton de fin vous est offerte. Vous me direz qu'avec ça, on peut déjà faire pas mal de trucs. C'est vrai et la suite nous le prouvera. Le coup de pouvoir changer de personnage à tout moment est en fait l'un des principaux arguments, un des moteurs de cette production par rapport à ses concurrents et comme de plus ces derniers possèdent tous une arme, une allure, un démarche et des techniques de combats propres, c'est au joueur de parfaitement négocier les difficultés et ainsi de déterminer quel combattant utiliser et à quel moment. Assez réduit au départ, vous n'êtes que deux, vous réussirez tout de même à embarquer avec vous le fils du crétin de service, qui trahira son peuple mais vous sera d'un grand secours.





Toujours présentes à l'écran deux jauges, vous permettront sans cesse de connaître votre niveau de vie ainsi que le puissance de vos armes. Assez petites au départ, ces deux échelles évoluent dans le bon sens très rapidement en fonction des options que vous ramasserez sur votre parcours. Les boules de couleur augmentent la taille de ces jauges et des feuilles sacrés vous permettent de les remplir. Outre ces deux options, un sablier pourra augmenter le temps imparti à chaque mission, les 1Ups vous donneront une vie supplémentaire, etc...

Toute comme les deux premiers épisodes de cette Saga, Valis IV se déroule suivant un scrolling multi-directionnel le plus souvent sur deux plans. D'un graphisme somme toute très correct, c'est dans le choix des couleurs et dans les dégradés d'arrière plan, que ce jeu est beau. Alors que l'animation n'est pas fantastique, les mouvements de l'héroïne n'étant pas franchement coulés et limpides, les différents dessins animés présents entre chaque niveau sont eux tout à fait remarquables. Bien que le temps de chargement soit encore très long (ce problème devrait être résolu avec la System Card V3.0), les paroles sont parfaitement synchronisées avec le mouvement des lèvres des personnages, ce qui tend à donner un certain réalisme à l'ensemble. Alors... Si vous êtes un inconditionnel acharné de la série des Valis, Valis IV vous apportera joies et bonheurs, et si vous ne l'êtes pas, cet épisode pourrait bien vous le faire devenir.

J'm DESTROY



EDITEUR : LASER SOFT
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 18
SON : 19
ANIMATION: 16
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



BURNING FIGHT

Cartonneurs en herbe, bastonneurs à deux francs, flanqueurs de trempe du dimanche, assasinateurs de touristes sur les autoroutes, à vos Neo Geo. Burnight Fight est un soft pour vous. Ahhh, ça pour sûr monseigneur, Burning Fight c'est pas pour les enfants sages. Si vous avez une Neo-Geo, il y a de fortes chances que vous connaissiez Streets Of Rage sur Megadrive ou encore Final Fight en arcade ou sur Super Famicom. Pas de problème donc, pour comprendre Burning Fight c'est du pareil au même, mais avec la qualité de la console SNK en plus.

Alors que la guerre des gangs fait rage dans la ville, vous et votre pote avez été engagé par les forces spéciales d'intervention pour mettre fin aux agissements bestiaux d'une certaine catégorie d'individus peu recommandables. Bien au courant des dernières techniques en matière de manipulation de battes de baseball, de gourdins, de couteaux et autres pistolets, complètement au fait des innovations du ninjutsu, vous vous engouffrez dans une lutte acharnée dont seul le plus talentueux des combattants pourra sortir vivant.

A la manière de Final Fight, dès le départ un petit menu graphique vous permet de choisir parmi trois combattants de haut niveau. Duke, Ryu et Billy possèdent des capacités et des aptitudes propres. Si Ryu est le plus svelte, Billy est le plus fort, mais ses mouvements seront plus lents que ceux de Duke. Pour regagner un peu de force, des aliments pourront être obtenus en cassant des cabines téléphoniques, des tonneaux ou toutes autres installations présentes sur le parcours. Bien que vous ne soyez pas vraiment un mauvais garçon, vous ne pouvez pas vous empêchez de tout casser quand l'occasion se présente. Lors des Bonus Stage par exemple, l'envie de tout saccager est tellement irrésistible que plus rien ne peut vous arrêter. Ainsi, pianos à queue, voitures et autres étalages de magasins auront avec vous la vie dure, d'autant plus qu'il faut pour amasser le plus de points possible frapper comme un fou et aussi vite que possible (cette phase de jeu est d'ailleurs particulièrement jouissive).



Alors que Burning Fight n'est autre qu'un remake de Final Fight, sa réalisation est tellement brillante qu'il laisse ce dernier complètement sur la touche. L'animation des mouvements des divers protagonistes est d'une parfaite fluidité et les bruitages des impacts des coups remarquable. Tout cela évidemment étant sans compter avec les graphismes qui eux aussi sont carrément fabuleux. D'une réalisation dans la plus pure tradition du jeu d'arcade, Burning Fight est un jeu de baston comme on les aime et encore je ne vous ai pas tout dit!

J'm DESTROY



EDITEUR : SNK
GRAPHISME : 19
MANIABILITE : 19
SON : 19
ANIMATION : 18

NEO GEO
92%

LEGEND OF SUCCESS JOE

NEO GEO
60%

Champion de boxe. N'avez-vous jamais rêvé de devenir un véritable champion de boxe, le Mike Tyson des années 90, celui que le monde entier admire, celui que tout le monde respecte (remarquez qu'en ce moment, sa cote de popularité a des petits problèmes. Vous avez vu les actualités, le pauvre, il une centaine d'années de prison pour viol, vous imaginez? C'est pas une honte, ça, un pauvre petit garçon comme lui...). Tout commence alors que vous ne valez pas un kopeck, personne ne mise sur vous. Vous êtes un sorte de honte. Pas muscloneux pour un sou, vous avez plutôt la dèche. Personne ne vous veut pour l'entraînement, personne ne vous fait confiance. En fait seul un individu compte sur vous, c'est vous-même. Dans de pareilles conditions, devenir le roi du ring c'est pas vraiment évident. Mais avec du travail et de la persévérance comme dit le dicton, on arrive à tout. C'est donc avec une morale à toute épreuve du moins au début que vous arpentez les rues de la ville. En squattant les quartiers sombres, la nuit, vous étiez pratiquement certain que la bagarre allait arriver, et comme personne ne voulait de vous sur un ring, le meilleur moyen de s'entraîner était encore de pratiquer les combats de rue. Si effectivement cette technique de combat était très importante pour forger un caractère de gagneur, par contre elle nécessite de votre part des règles strictes et entraînement oblige, vous ne pourrez vous battre qu'en utilisant vos seuls poings. Finalement et assez rapidement d'ailleurs ce qui devait arriver est arrivé, et une bande de mauvais garçons vous provoque. Simple formalité pour vous, cette ridicule petite baston vous permet pourtant d'attirer les regards d'un entraîneur qui passait dans les environs. Devant votre classe, votre dextérité et devant la manière avec laquelle vous boxez, vous décrochez rapidement votre premier contrat. Et des bas-fonds de la ville, vous voilà projeté dans l'univers sans pitié de la boxe. Bien évidemment et avant de devenir champion du monde, il va falloir que vous bossiez comme un arracheur de dents, que vous preniez plein de pêches dans la gueule pour obtenir le titre tant convoité.



En fait, le jeu se déroule toujours de la même manière. C'est à dire qu'avant chaque combat vous devrez faire vos preuves en éclatant la tête à quelques voyous en mal de baston. Pour atteindre votre but, il faudra venir à bout d'une dizaine d'adversaires tous plus coriaces les uns que les autres. Du champion régional, au champion du Japon en passant par le champion d'Asie votre route sera longue, mais ô combien profitable.

Comme beaucoup d'entre vous, j'attendais avec une certaine impatience une nouvelle simulation de sport de la plus belle, mais aussi la plus chère console du monde. Enfin, avec Legend Of Succes Joe, elle est là. Alors que le Golf et surtout le Baseball étaient complètement hallucinants quant à leur qualité ludique réciproque, là c'est une autre affaire. Evidemment lors des combats de rues, c'est assez rigolo de cartoner les mecs qui arrivent, mais au bout de deux ou trois niveaux, la difficulté est telle que l'on n'arrive même plus à pouvoir aligner un coup sans se prendre une correction malsaine. Dans les combats sur le ring, c'est un bis repetita et donner un coup gagnant relève de l'exploit. Cela dit avec de la persévérance et avec une bonne dizaine de Continue (qui ne sont pas en nombre infini, mais avec la carte de back-up, on arrive toujours à se débrouiller), tout devient plus facile et passer au stage supérieur devient relativement facile.

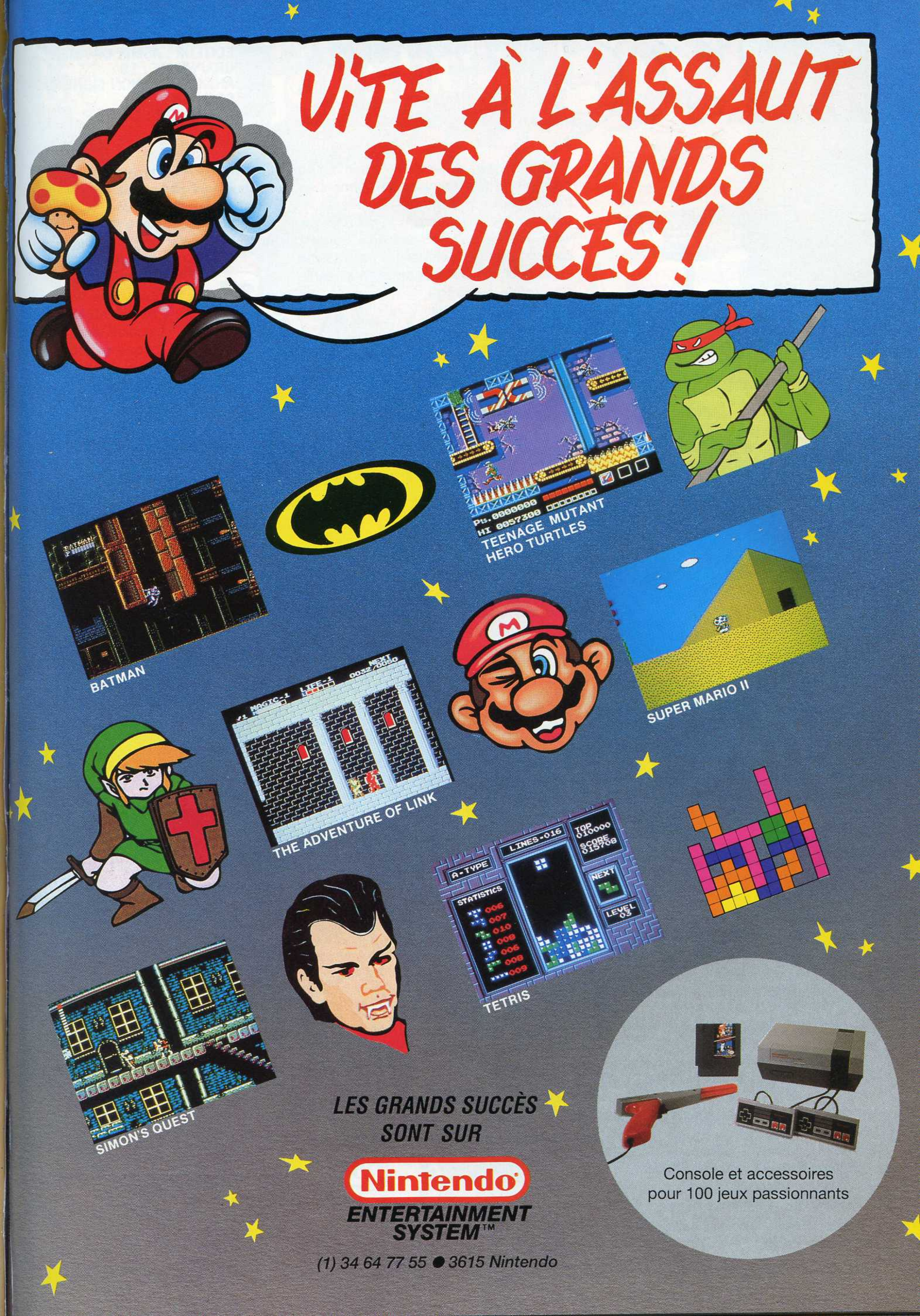


Au niveau du jeu proprement dit, le simulation est assez bonne et tous les coups de la boxe sont envisageables dans cette simulation. Cependant et même si la réalisation est à la hauteur de la machine sur laquelle ce jeu est programmé, on n'est pas franchement complètement satisfait par cette production. Le fait de se faire dérouiller pendant cinq minutes la gueule sans pouvoir toucher une fois son adversaire nuit excessivement à une bonne approche. Toutefois et rendant là à Cesar ce qui est à Cesar, il faut bien reconnaître que c'est beau. Même si les sprites géants ne sont pas superbement animés (surtout dans les phases de combats de rue), on est quand même heureux de pouvoir laminer le type d'en face. A ce propos d'ailleurs, et au fur et à mesure que le combat se déroule, on s'aperçoit que sous l'impact de vos coups, son visage se modifie et que son air plutôt fier au départ laisse place à une gueule complètement ensanglantée à l'arrivée. Certainement bien trop répétitif pour passionner les foules pendant de longs moments, Legend Of Success Joe est comme presque tous les jeux sur Neo-Geo sans grand intérêt.



J'm DESTROY

EDITEUR : SNK
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 18
SON : 18
GRAPHISME : 17



VITE À L'ASSAUT DES GRANDS SUCCÈS !
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
BATMAN
SUPER MARIO II
THE ADVENTURE OF LINK
TETRIS
SIMON'S QUEST
LES GRANDS SUCCÈS SONT SUR
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
Console et accessoires pour 100 jeux passionnants
(1) 34 64 77 55 ● 3615 Nintendo

MYSTERIUM

EDITEUR : ASMIK OF AMERICA
GRAPHISME : 13
ANIMATION : NON SIGNIFICATIVE
SON : 14
DIFFICULTE : 14

GAMEBOY **78%**



Après de longues études en alchimie et en sciences occultes auprès de l'un des plus grands magiciens du monde, Hermetrix, vous allez enfin pouvoir mettre en avant vos talents et vos pouvoirs spéciaux. Envoyé en plein cœur du Mystèrium, un labyrinthe pour savoir où vous en êtes réellement, vous allez devoir affronter de nombreux pièges et de nombreux ennemis avant de pouvoir sortir vivant de cette galère dans laquelle on vous a foutu.

En fait, Mysterium se déroule comme un petit jeu de rôle/aventure entièrement en trois dimensions. Dans les couloirs du labyrinthe géant qui comporte dix niveaux, vous allez bien sur faire de mauvaises rencontres, parfois quelques tirs seront suffisants pour éliminer ces cancrelats géants de votre passage d'autres fois il faudra ruser un peu plus en utilisant votre expérience passée et votre maîtrise de l'alchimie. Sur votre route vous pourrez également rencontrer des puits qui vous permettront de transformer la matière et de changer la nature des éléments de telle sorte qu'une pierre pourra devenir une clef (utile notamment pour ouvrir les portes, ça c'est intelligent!).



Pour mieux vous diriger et pour vous situer dans les divers labyrinthes, une carte pourra vous être attribuée en même temps que le menu qui vous permet d'utiliser, de prendre, de larguer un objet que vous aurez trouvé au détour d'un couloir. Assez peu pratique et lourde dans son utilisation, cette option est pourtant complètement indispensable. D'une réalisation honnête, Mysterium reste cependant un jeu simple dans sa conception qui satisfera tous ceux d'entre vous qui n'ont pas toujours envie de se prendre le crâne sur un bon jeu de rôle bien balaise.

Sélection MICROMANIA

J'm DESTROY

OutRun

En tout quinze parcours différents vous sont proposés. Attention! Avant de clamer à tue tête: "Woahhh j'ai fini Out Run, woahhh j'ai fini Out Run", vérifiez bien que vous avez effectivement parcouru toutes les étapes. Par rapport aux autres versions de ce jeu (sur Megadrive et sur NEC), Out Run sur sur Gamegear propose une option intéressante puisqu'elle permet à deux joueurs (soit la console, soit un copain) de se battre en duel sur dix parcours. Cette option toute à fait agréable, donne un peu de pigment à l'ensemble car il faut bien avouer que la réalisation générale est un peu décevante. Bien que l'animation de la route soit tout à fait cohérente, on a même droit aux dénivelés, les bas côtés sont un peu tristounets, seul de temps en temps des palmiers ou des rochers viennent égayer le tout. De plus lorsqu'on joue



un peu à Out Run, on s'aperçoit qu'il n'y a jamais plus de trois voitures (avec la votre) présentes simultanément à l'écran. Du coup, tout devient plus facile et terminer la course devient une véritable balade. Doté d'un son, fidèle reproduction de la musique originale, cette production est en demi-teinte par rapport à ce que l'on espérait. Mais bon, reconnaissons qu'Out Run reste ce qu'il est: un bon jeu (surtout dans ce cas à deux).

J'm DESTROY

Non ne vous inquiétez pas je ne vais pas vous refaire tout un speach sur ce jeu, où sur la musique, vous n'aurez qu'à vous référer au test de la version Megadrive, également dans ce numéro.
Au commande de votre Testarrossa rouge (comme de bien entendu, Ferrari oblige), vous voilà lancé dans une course folle, avec à vos côtés votre petite amie. Inutile de vous dire alors qu'il ne faudra pas la décevoir et lui garantir des émotions fortes. Eh oui, les femmes sont ainsi étrange parfois mais tellement délectable. Bref, ne konklons pas too much sur ce coup et repensons donc à Out Run. Sur Gamegear, outre que l'on retrouve les traditionnelles musiques qui ont fait de ce jeu l'un des plus grand succès d'arcade. On retrouve également pratiquement tous les ingrédients qui en font l'une des courses de voitures phares sur console. Ainsi et cela comme d'habitude, vous pourrez vous même déterminer comment finir je jeu, en bifurquant sur l'une ou l'une des route proposées à la fin de chaque étapes.



Sélection MICROMANIA

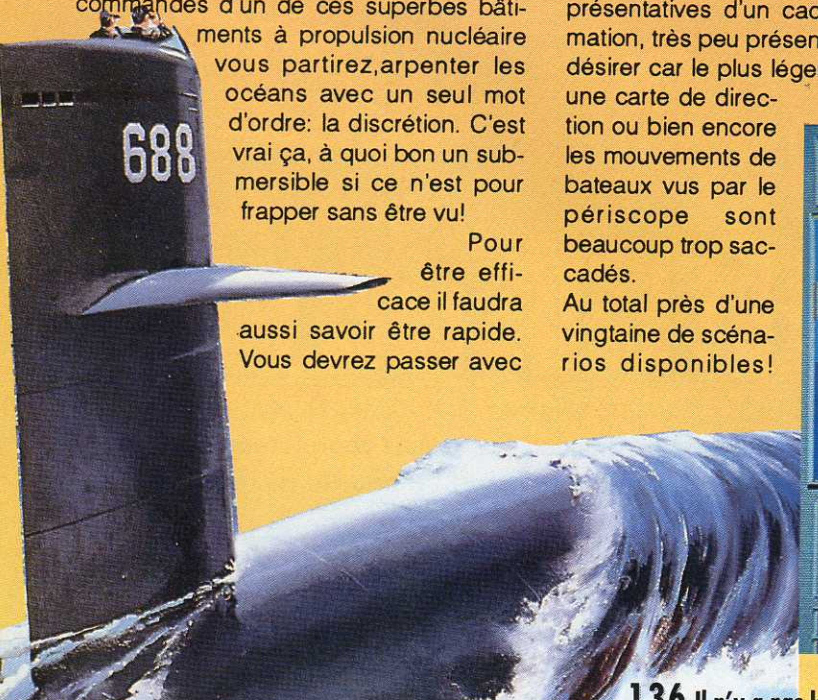
EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 15
ANIMATION : 15
SON : 16
MANIABILITE : 17

GAMEGEAR **79%**

688 SUB ATTACK



Puisque c'est à la mode, pourquoi ne pas faire un tour vous aussi dans cet immense, gigantesque, cyclopéen Grand Bleu dont tout le monde autour de vous vante les mérites? Pas question ici de caresser des dauphins taquins ou de tenter de battre un quelconque record de plongée, mais il s'agit plutôt de faire sombrer des sous-marins et des porte-avions, de déjouer les sonars adverses et d'éviter les torpilles qu'on se fait un malin plaisir de vous envoyer. Vous voyez, c'est tout de même beaucoup plus amusant! Electronic Arts nous envoie 20000 lieues sous les mers avec cette simulation de sous-marin qu'est 688 Sub Attack.
Si vous désirez de l'action, ce dont je suis sûr, vous n'allez pas être déçu! Tout d'abord afin de ne pas choquer vos idéaux le jeu vous permet d'une part de casser du Russe, mais tenez-vous bien, vous aurez d'autre part la possibilité, peu courante, de détruire des bâtiment américains en prenant les commandes d'un sous-marin soviétique. Pour cette dernière option, afin d'accentuer le réalisme du jeu, les concepteurs ont eu la bonne idée de mettre les instructions et les voix digitalisées en russe. C'est aussi amusant qu'original! Une fois aux commandes d'un de ces superbes bâtiments à propulsion nucléaire vous partirez, arpenter les océans avec un seul mot d'ordre: la discrétion. C'est vrai ça, à quoi bon un submersible si ce n'est pour frapper sans être vu!
Pour être efficace il faudra aussi savoir être rapide. Vous devrez passer avec





une diabolique promptitude de la salle des torpilles, à celle du sonar, en passant par celle des commandes du sous-marin. Pour changer de salle choisissez l'icône correspondant. Une fois dans la pièce sélectionnée vous déciderez de vos manœuvres en faisant bouger une petite flèche sur les différentes commandes. Quel pied de lancer des torpilles sur un vaisseau adverse! Vous pourrez évidemment le regarder sombrer tout à loisir. Ça vous fait plaisir, n'est-ce pas? D'autant plus que ces bateaux sont assez bien représentés. On reconnaîtra facilement un super-tanker du fameux porte-avions Nimitz. Les scènes à l'intérieur du sous-marin sont simples mais cependant représentatives d'un cadre militaire. L'animation, très peu présente, laisse un peu à désirer car le plus léger déplacement sur une carte de direction ou bien encore les mouvements de bateaux vus par le périscope sont beaucoup trop saccadés.
Au total près d'une vingtaine de scénarios disponibles! Vous pourrez tout à votre gré couler des destroyers, semer un sous-marin russe ou, pourquoi pas, escorter des cargos se rendant en Yougoslavie. Il est néanmoins dommage de ne pas pouvoir jouer une véritable campagne longue et haletante. Il ne faut peut-être pas trop en demander? Le moindre de tous ces scénarios est déjà une véritable épreuve pour les nerfs et garder son sang froid n'est pas toujours ce qu'il y a de plus évident. Pourtant ce n'est pas la musique qui se résume à une musiquette d'ambiance qui vous fera vibrer. Les voix digitalisées sont quant à elles géniales, même si le moment où l'on vous annonce que vous êtes touché n'est pas le plus drôle. Inutile de vous faire un dessin, 688 Sub Attack est une simulation de guerre passionnante dans laquelle on plonge avec délice comme dans tout bon Grand Bleu. Vous voyez, on y revient!

THE SHADOWRUNNER

MEGADRIVE
85%

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 10
SON : 14
ERGONOMIE : 15
MEGADRIVE FRANCAISE

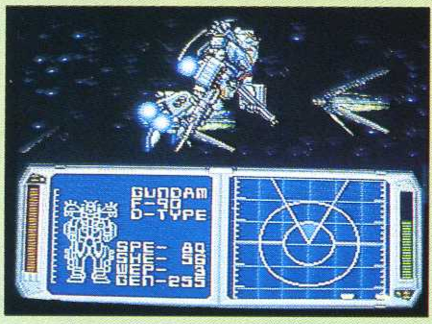




"L'AVENTURE A N'EN PLUS FINIR."
SEGA™
MASTER SYSTEM™
INDY™
INDIANA JONES
and the Last Crusade
LUCASFILM™ GAMES
INDIANA JONES™ & THE LAST CRUSADE THE ACTION GAME. © 1990. LUCASFILM ® INC. All rights reserved. Indiana Jones and/or Indy are trademarks of Lucasfilm Ltd.
TENGEN
GAUNTLET™ © 1990 TENGEN INC. All rights reserved. ™ATARI GAMES CORPORATION
GAUNTLET™
IMPOSSIBLE MISSION™
EPYX®
IMPOSSIBLE MISSION™ © 1990 EPYX® INC. All rights reserved.
TENGEN
PAPERBOY™ © 1990 TENGEN INC. All rights reserved. ™ATARI GAMES CORPORATION
PAPERBOY™
The Daily Sun
TURN HANDLEBAR TO CHOOSE ROUTE
LICENSED BY SEGA™ ENTERPRISES LTD. FOR "PLAY ON THE SEGA™ MASTER SYSTEM". U.S. GOLD LTD., UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX. TEL: 021 625 3366. SEGA™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LTD.
U.S. GOLD®
SEGA™
MASTER SYSTEM™

GUNDAM F91







On aurait pu croire en voyant le titre de ce jeu que nos amis nippons n'avaient pas trop bien capté le discours de Figaro sur le fameux "god-dam". Vous avez le droit, au passage, d'admirer ce joli brin de culture. Une fois que l'on découvre le jeu on se rend compte qu'il n'en est rien puisque Gundam traite autant de la littérature française que de la métaphysique kantienne. Pourtant la philosophie de ce jeu, sans exceller dans les finesses, n'en est pas moins redoutable et se résume en un maître mot: destruction!

Aux commandes de votre robot Gundam 91, tout droit tombé de Robotech, c'est-à-dire armé jusqu'aux dents, ou plutôt devrais-je dire jusqu'aux oreilles puisque l'une de ses nombreuses armes se trouve au niveau de cette partie de son anatomie, vous devrez retrouver un vaisseau ami tombé depuis peu dans les filets d'êtres peu recommandables. Les adversaires sont bien évidemment féroces et tout aussi bien armés que vous, si ce n'est plus. Leur point faible c'est qu'ils ne sont pas très malins et qu'on peut faire mieux pour ce qui est de leur rapidité d'action. Pour sélectionner votre adversaire vous déplacerez un sprite vous représentant sur une carte du ciel puisque tous les combats sont aériens et vous le positionnerez face à l'ennemi voulu. Lors de chaque bataille vous serez seul, vous, Gundam, face à quatre ou cinq robots adverses. Les troupes qui vous accompagnent, mais que vous ne dirigez pas, auront pu, au préalable, endommager vos ennemis ce qui vous permettra d'en finir avec eux plus rapidement. Une fois votre demi-douzaine de combats menés à leur terme vous pourrez passer au niveau suivant en ayant cependant auparavant gagné une nouvelle arme. Il faut bien le dire l'action devient très vite répétitive et lassante même si l'on s'enthousiasme dans les premiers instants.



Mais cet enthousiasme des premières minutes est bien naturel. Alors que sur la partie supérieure de l'écran divisé en deux apparaît, de face ou de profil, votre superbe robot géant vous guettez sur le radar placé dans la partie inférieure le positionnement de vos adversaires. Une fois dans votre champ de vision un petit encadré vous renseigne sur son modèle et sur ses dommages. Il ne vous reste alors qu'à sélectionner le plus rapidement possible le type d'armes que vous désirez employer. Vous aurez à votre disposition un choix d'armes assez varié, puisqu'au total vous pourrez en avoir près d'une dizaine du fusil mitrailleur au laser fixé sur épaulettes. A chaque utilisation d'une de vos armes ou d'un de vos adversaires vous aurez droit à un somptueux gros plan sur l'arme choisie. L'animation de ces scènes de combats est fluide mais trop peu variée, l'utilisation d'une même arme produit toujours la même suite.

Gundam 91 offre un véritable dessin animé de combat spatial entre mastodontes métalliques mais l'ensemble des scènes, trop limitées, lui fait perdre son intérêt. La réalisation apportée à chaque scène est soignée, la musique accompagnant le tout est entraînante et les divers bruitages de combats sont très bien rendus. On aurait même pu oublier que les textes sont en japonais tant ils sont insignifiants pour la compréhension du jeu. Bandai aurait pu obtenir un jeu tout simplement génial si il avait su exploiter pleinement une idée originale, mais voir 10000 fois la même image, même si elle est très belle, ça devient vite soporifique!

THE SHADOWRUNNER





SUPER FAMICOM 70%

EDITEUR : BANDAI
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 14
SON : 15
ANIMATION : 13

SEGA



Mickey 350F



Shadow Dancers 250F



XDR 150F



Ghostbuster 190F



DJ Boy 190F



E Swat 190F

Les Supers Promo du mois !



Console 890F

Console française, avec manette Game Adaptateur, 1 jeu 1490F

Console avec Pro 1 1090F

Console avec manette 1 jeu 1150F

Console avec 2 manettes 1090F

Console avec manette 3 jeux 1490F

ULTIMA games

PARIS - 5, bd Voltaire - 75011 - Tél. 16 (1) 43.38.96.31
21, rue de Turin - 75008 - Tél. 16 (1) 43.94.97.14
LILLE - 72, rue de Paris - 59800 - Tél. 20.42.09.09
NANTES - 6, rue Mazagnan - 44100 - Tél. 40.69.15.92
TOURS - 81, rue Michelet - 37000 - Tél. 47.05.78.50
BORDEAUX - 3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56.44.47.70
PERPIGNAN - 8, av. de Gde Bretagne - 66000 - Tél. 68.34.24.40
DAX - 56, av. V. Hugo - 40100 - Tél. 58.74.18.63
PAU - 35, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.91.77

MEGADRIVE

Nos consoles sont des modèles japonais (sauf spécifié)

Les nouveaux jeux

Jeu	Prix
Alien Storm	490 F
Arcus Odissey	450 F
Dinoland	450 F
Fantasia	490 F
Hint Book Phantasy tar III	150 F
Jewel Master	390 F
Lakers VS Celtics	450 F
Marvel Land	390 F
NHL Ice Hochey	NC
Out Run	450 F
Phantasy Star III	599 F
Saint Sword	490 F
Sonic	420 F
Spiderman	490 F
Street of Rage (Bare Knuckle)	590 F
Street Smart	490 F
Wrestle War	450 F
Might and Magic	490 F
Phantasy Star II	490 F
Shinning Darkness (jap)	450 F
Sword of Vermillon	490 F

Promo jeux d'aventure

Jeu	Prix
Centurion	NC
Faery Tale	490 F
King's Bounty	490 F

Les jeux en promotion

Jeu	Prix
Air Wolf	290 F
Arrow Flash	190 F
Batman	450 F
Block Out	390 F
Bonanza Bross	390 F
Burning Force	200 F
Crash Down	250 F
Dangerous Seed	190 F
Devil Hunter	390 F
Dick Tracy	350 F
DJ Boy	190 F
Dynamite Duke	250 F
E-Swat	190 F
Final Blow	NC
Gain Ground	190 F
Granada X	190 F
Ghostbuster	190 F
Ghoul's n Ghost	390 F
Golden Axe	390 F
Gynoug	390 F
Hard Drivin	190 F
Insector X	250 F
Mickey	350 F
Moonwalker	290 F
Same Same Same	190 F
Shadow Dancer	250 F
Strider	290 F
Super Monaco GP	390 F
Super Shinobi	390 F
Tatsujin	190 F
Tender Force III	490 F
Tiger Heli	350 F
Verytex	390 F
Wonder boy III	250 F
World Cup Soccer	390 F
XDR	150 F

Les accessoires

Accessoire	Prix
Cable péritel	150 F
Alimentation	160 F
PRO 2	125 F
PRO 1	250 F



PRO 1 = 250F. Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.



PRO 2 = 125F. Tir automatique, contrôle de la vitesse de déroulement du jeu etc... vous satisferaient volontier, n'hésitez plus, pour seulement 125F Ultima vous offre la Pro 2. Sympa non?



Game Adaptator = 120F. Permet aux malheureux qui désolent de ne pouvoir utiliser les cartouches japonnaises d'accéder à la logithèque complète des titres disponibles. De plus le GA protège le volet d'insertion des cartouches.

GAMEGEAR



Portable

Gamegear seule **PRIX CANON**

Tous les jeux Gamegear dispo
Mickey / Columns / Shinobi / Wonderboy / Shangai II / Sokoban / Super Monaco GP / Pac Man / Pengo / Pop Breaker / Psychic World / G Loc / Junction / Devilish / Sweek / Dragon Crystal / Super Golf etc...

Les accessoires :
Adaptateur secteur : Dispo

Gamegear avec adaptateur secteur 1150F

Gamegear + 1 jeu 990F

Adaptez votre console japonaise pour tous téléviseurs.

290 F

MASTER GEAR
Utilisez les cartouches de la Master System sur votre Gamegear.

245 F

NEC

Coregrafx avec 1 jeu 990F

Coregrafx II Dispo



Coregrafx avec 1 jeu et Pro 1 1090F

Offre Puissance 5 1290F

COREGRAFX

Les nouveaux jeux

Jeu	Prix
Adventure Island	390 F
Cadash	390 F
F1 Circus	390 F
Final Lap Twin	390 F
Final Match Tennis	390 F
Hatris	390 F
Jacky Chan	390 F
Kick Ball	290 F
PC Kid II	390 F
Power Eleven	390 F
Pro Westling II	390 F
Young Master	390 F

SUPERGRAPHX

Jeu	Prix
1941	490 F
Ghouls 'n Ghost	490 F

CD Nec

Jeu	Prix
Pomping World	450 F
Hell Fire	450 F
Strigan	490 F
Valis III	490 F
YS III	490 F

Les accessoires

Accessoire	Prix
Joypad	140 F
Adaptateur 2 joueurs	190 F
Adaptateur 5 joueurs	290 F
Pro 1 manette d'arcade	350 F

Promo sur Nec

Jeu	Prix
Rastan Saga II	190 F
Knight Rider	190 F
Cyber Core	120 F

Nec Turbo GT 2490F

Supergraphx + 1 jeu 1490F

Supergraphx + 1 jeu + Pro 1 1590F

FAMICOM

Super Famicom PROMO NC



Actraiser 390F

Tous les jeux sont disponibles

NEO GEO

Néo Géo seule 2990F

Néo Géo avec 1 jeu 3490F



Jeu à partir de 990F

Nouveautés dispo : King of monster, Asso II, Ghost Pilot, Sengoku, Burning Fight, Raguy.

Demandez votre carte Ultima Games dans votre centre régional elle vous offrira de superbes avantages.*



Recevez notre catalogue complet
SPECIAL RENTREE contre 2 timbres à **3,80 F**

GAME BOY
Grand choix - Jeux à partir de 100 F

Console LYNX 790F



Portable

LYNX

Cartouches disponibles
Blue Lightning
Chip's Challenge
Electrocop
Gates of Zendocon
Gauntlet
Klat
Miss Pac Man
Paper Boy
Rampage
Road Blasters
Robo-Squash
Rygar
Shangai
Slime World
Warbirds
Xenophobe
Zarlor Mercenary

Nouveautés
Block Out
Ninja Gaiden
Pacland

Accessoires

Accessoire	Prix
Attache-case	145 F
Adaptateur voiture	110 F
Pochette	110 F
Pare-soleil	25 F

Venez participer au défi Lynx pour gagner la collection PIN'S Atari Lynx

Nouveautés annoncées.

Nom Prénom :
Adresse complète :

Tél. :
CB n° :
Date d'expiration :
Signature :

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

Produit	Prix	Produit	Prix
....		....	
....		....	
....		Montant	
....		Total	

Port matériel 100F - Port logiciel 25F

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX

à renvoyer uniquement à notre agence de Paris
ULTIMA GAMES
5 Bd Voltaire 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31 demander Sabine

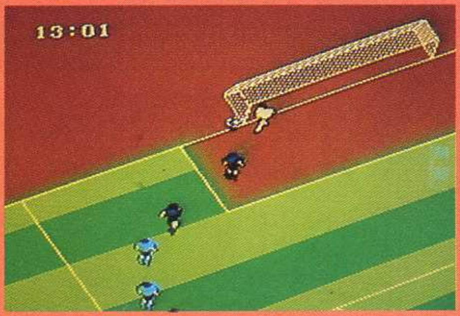
SEGA, MEGA DRIVE, GAMEGEAR, LYNX, FAMICOM, NEO GEO, COREGRAPHX, SUPERGRAPHX, etc... sont des marques déposées par leur propriétaire respectif. Photos non contractuelles

OFFRES VALABLES JUSQU'AU 31/10/91

GOAL

EDITEUR : JALECO
GRAPHISME : 15
ANIMATION : 12
SON : 12
MANIABILITE : 15

NINTENDO 68%



Voici le troisième jeu de football (voetbalspel) sur Nintendo. Cette fois, la représentation graphique est originale, le terrain est vu en 3D isométrique. Plusieurs possibilités sont offertes au joueur ou aux joueurs ou à le joueur ou à la joueur. Si vous êtes seul, vous pouvez participer à la coupe du monde (Wereld Cup). Là, la console vous permet de choisir votre équipe, parmi 16 nations, séparées en 4 poules. Vous affronterez chaque équipe de votre poule, puis les deux meilleures équipes de chaque poule seront qualifiées pour la suite de la coupe. Pendant les matchs, vous ne dirigez qu'un joueur à la fois, celui-ci étant indiqué par une petite flèche qui le suit dans ses moindres mouvements. Vous pouvez faire des passes, tirer, faire des têtes ou tackler (shøøter). Les graphismes des joueurs sont simples, mais efficaces, malgré le défaut habituel de la Nintendo, les couleurs pâles et qui bavent un peu. C'est parfois gênant, quand deux équipes qui s'affrontent ont des teintes trop proches, on a du mal à distinguer ses joueurs des adversaires.

Vous pouvez aussi participer à un tournoi de tirs (märklebüt). Un menu rapide, représentant trois joueurs célèbres, vous permet de choisir votre tireur, puis, vous vous trouvez devant le but adverse, vu en plus grand qu'en match habituel, avec un équipier qui détient le ballon, contre deux défenseurs et un gardien de but. Dès que votre collègue vous passe la balle, vous devez dribbler et tenter de marquer le but. Vous disposez de cinq essais, après quoi ce sera au joueur suivant de tenter sa chance, la console totalisant le nombre de buts pour désigner le vainqueur.

Si la coupe du monde ne vous intéresse pas, que le tournoi de tirs ne vous branche pas plus, vous vous déciderez peut-être pour le championnat américain (ketchup voetbalspel), mettant en lutte 8 équipes. Le déroulement des matchs est identique à celui du mode coupe du monde.

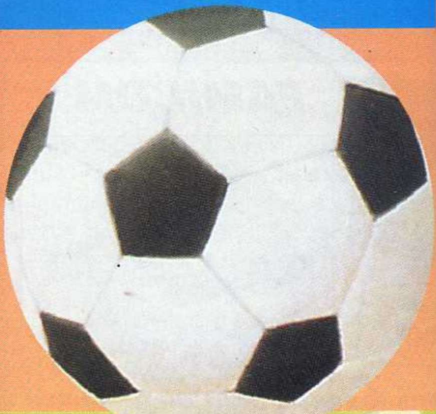
Sachez qu'il est possible d'obtenir un mot de passe, qui vous permet de reprendre une partie où vous en étiez. Très utile si vous arrivez en finale de coupe du monde, et que vous devez interrompre votre partie.

Tous les menus du jeu sont entièrement graphiques, cela va de la représentation des pays avec leur drapeaux, aux têtes des tireurs dans le mode compétition de tirs, ou dans la visualisation de l'organigramme (ørganigråm) du championnat américain.

Goal était bourré de bonnes intentions, par ses graphismes, par sa représentation graphique, par sa bonne maniabilité, par ses animations graphiques plein écran représentant un joueur qui court les bras levés quand vous marquez un but, mais malheureusement l'action est beaucoup trop lente. On s'énerve très vite à voir traîner les joueurs sur le terrain, et on se lasse des actions qui ne mènent à rien quand on fait des passes à ses coéquipiers (pöt) qui ne courent pas assez vite pour attraper le ballon. Les fans de football devront attendre la prochaine adaptation sur console Nintendo pour s'éclater.





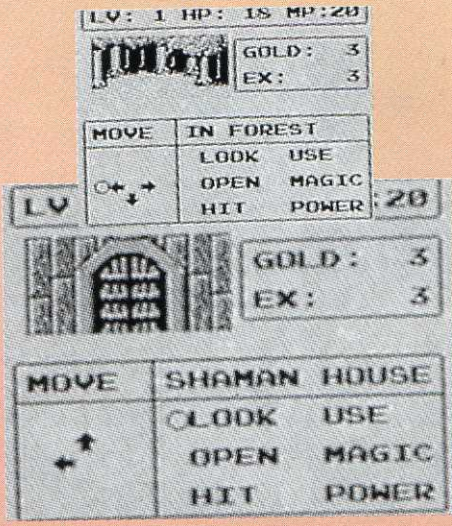




SWORD OF HOPE

Selon une légende antique, le seul et unique moyen de défaire les ténèbres et le dragon qui les incarne est de retrouver l'épée de l'espoir (en anglais, Sword Of Hope). Cette épée est la seule capable de détruire toutes les forces du mal qui se sont emparées de la région où vous habitez. Vous êtes Theo, prince de sang royal et comme un malheur n'arrive jamais seul, votre père, le roi de Riccar, s'est fait enlever par les mêmes charognes. Là, c'en est trop et vous décidez de partir à la recherche de cette épée soit disant magique pour détruire le dragon, retrouver votre père et sauver le monde d'une fin cruelle.
Pour réussir cette tâche, il faudra d'abord rendre visite aux trois magiciens présents dans le jeu, histoire de faire connaissance et surtout d'assurer vos arrières en apprenant quelques tours de passe-passe. Une fois ces différentes visites rendues, vous devrez localiser l'entrée du château souterrain, conclusion de votre périple. Comme de bien entendu, au cours de votre progression vous rencontrerez de nombreuses créatures perfides qui ne vous voudront pas que du bien. De certaines vous pourrez vous dégager sans gros dommages, une option "fuite" étant prévue dans le jeu, d'autres par contre vous mèneront la vie dure et la seule solution de survie résidera dans le combat. Fidèle à l'image des jeux de rôle sur console de table, ce n'est qu'en vous battant que vous amasserez des points de vies, des points d'expérience et des pièces de monnaie. Ces pièces vous permettront dans les endroits adéquats d'acheter de nouvelles armes ou des sorts de magie, les points d'expérience eux, assureront votre montée dans les niveaux. Plus vous combattez avec un niveau d'expérience fort, moins les combats seront difficiles. Vous savez donc ce qu'il vous reste à faire...
Dans sa réalisation, l'un des principaux reproches que l'on peut faire à l'encontre de Sword Of Hope c'est la taille de la fenêtre destinée aux graphismes qui vous permettent de vous situer, à peine un sixième de l'écran. Ce qui vous l'avouerez n'est pas réellement très important surtout lorsqu'on connaît les dimensions de la Gameboy. A part ça, ça va, c'est même plutôt sympa. Le système de direction vous permettant de vous déplacer dans quatre direction est d'une utilisation plutôt simple et les diverses commandes (prendre, utiliser, ouvrir, etc...) facilement abordables. Un bon jeu de rôle, à mi-chemin entre Fantasy Legend et Mysterium.

J'm DESTROY



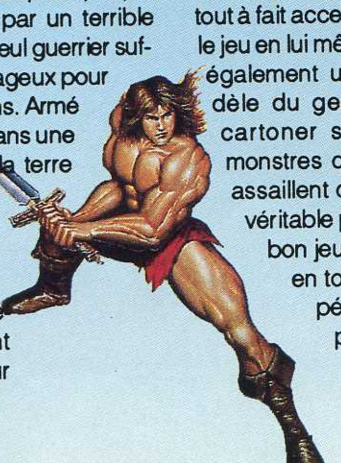
EDITEUR : KEMCO SEIKA
GRAPHISME : 16
ANIMATION : NON SIGNIFICATIVE
SON : 18
DIFFICULTE : 17

GAMEBOY 85%

Sélection MICROMANIA

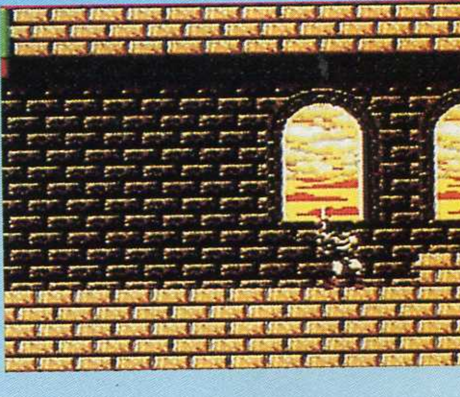
RASTAN SAGA

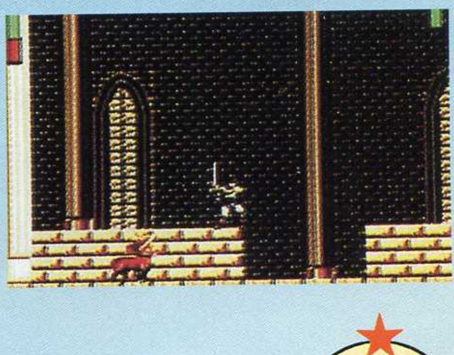
Aussi connu que Conan en film, Rastan est sans conteste possible le guerrier préhistorique le plus musclé du monde des jeux vidéo. Alors que ce Rastan Saga existe déjà sur NEC et sur Megadrive, où ce jeu n'avait pas trop brillé par son éclat, sur Gamegear c'est une tout autre affaire à laquelle nous avons droit. Alors que le peuple de la terre se voit asservis par un terrible démon, vous êtes Rastan, le seul guerrier suffisamment valeureux et courageux pour venir en aide à vos concitoyens. Armé de votre épée, vous partez dans une folle aventure pour délivrer la terre des terribles démons qui l'emprisonnent. Classique parmi les classiques, Rastan Saga n'en est pour le moins pas inintéressant. Tout en bastonnant ferme, vous rencontrerez sur votre passage quelques options qui vous permettront d'embellir quelque peu votre panoplie pourtant déjà belle, de guerrier mondain. Outre les haches, les épées de feu et les masses, vous aurez également l'occasion de collectionner des objets très utiles comme des boucliers, des armures, des manteaux (enfin à l'écran cet objet ressemble plus ou moins à un manteau!) et des fioles magiques qui donneront à Rastan un peu plus de vie. En ce qui concerne la vie, il faudra vous méfier. Si certains monstres ne vous enlèvent que quelques points, d'autres sont nettement plus gourmands et votre jauge de vie située en haut et à gauche de l'écran, descend suivant une pente vertigineuse. Alors que Rastan Saga est doté d'une bande son, de graphismes et d'un scrolling muti-diretionnel tout à fait acceptables, le jeu en lui même est également un modèle du genre et cartoner sur les monstres qui vous assaillent devient un véritable plaisir. Un très bon jeu dans la lignée de Shinobi et en tout cas d'une qualité bien supérieure à celle des versions précédentes.



Sélection MICROMANIA

J'm DESTROY





EDITEUR : TAITO
GRAPHISME : 17
ANIMATION : 17
SON : 17
MANIABILITE : 17

GAMEGEAR 86%

THE BATTLE OF OLYMPUS

NINTENDO
88%

Dans la petite ville d'Elis, dans la région du Péloponèse, vivaient deux jeunes gens, parmi tant d'autres, qui s'aimaient d'amour tendre: Hélène et Orphée. La première n'était que douceur et beauté, et le second avait pour réputation d'être le plus courageux jeune homme du pays, et n'était pas moins beau. Leur vie aurait pu être routine amoureuse et bonheur béat, mais le sort en avait décidé autrement, et Hélène mourut, mordue par un serpent venimeux.
Orphée pleura longtemps, en donnant des coups de pieds dans les arbres, et en couinant de petits cris douloureux, hiiiik hiiiik. La déesse de l'amour, Aphrodite, attendrie, vint à son secours, et lui apprit qu'Hélène n'était pas vraiment morte, que tout ça c'était un sale plan à Hadès, dieu des ténèbres, qui voulait faire d'elle sa reine. Orphée n'avait plus qu'à parcourir toutes les régions de la Grèce, à la recherche du royaume du Tartare, domaine d'Hadès, pour retrouver sa belle Hélène.
Hadès n'étant pas un crétin, il n'a pas du tout l'intention de laisser Orphée agir, et partout, dans toute la Grèce, il a envoyé ses disciples, ses créatures hideuses, pour empêcher la progression de Ophée, Le centaure lui distribuera des flèches, dans la gueule Cerbère, le chien à trois têtes se fera un plaisir de le bouffer tout cru, trois fois; Lamia, le vampire abusera de ses charmes pour mieux lui enfoncer une flèche dans l'bide; le minotaure tentera de fendre le crâne d'Orphée à coups de hache; Talos, le géant en bronze, lancera un défi terrible et mortel à Orphée, une partie d'osselets; l'Hydre, un ignoble serpent dont la tête a la capacité de repousser huit fois, fera des grimaces à mourir de rire; et tous les autres, le lion de Némée, le Cyclope, le J'm Destroy, le géant Gaia, le Patrick bruel, les Grées, la sirène, le Kötrodich, les Sünruk, et tous les Kagöldichonstüm vatonsirak dünürkinsafaroulïnalik (de Glossïch), se feront un plaisir malsain à tenter de découper Orphée en rondelles.



The Battle of Olympus est un jeu d'arcade aventure. Le joueur entre dans la peau d'Orphée, et doit retrouver Hélène. Il faudra donc explorer les huit régions du jeu, avec des décors différents pour chacune d'entres elles, des monstres différents, et tout le long du parcours, des gens qui vous donnent des informations, des recommandations, et vous aident à éviter les pièges terribles d'Hadès.
Vous dirigez donc le petit personnage, au début du jeu, armé d'un gourdin, mais qui pourra ramasser d'autres armes, il y en a quatre dans le jeu. Dans toutes les régions, vous trouverez aussi des accessoires, qui ont chacun une fonction primordiale pour avancer dans le jeu, comme la harpe qui permet de voler sur les ailes de pégase, l'ocarina qui invoque l'aide de Poséidon, et autres objets aux pouvoirs magiques. A la fin de chaque région, vous affronterez un des monstres d'Hadès, puis, si vous sortez vainqueur, vous trouverez un des dieux de l'Olympe qui viendra vous donner un mot de passe, qui permet de reprendre le jeu, ultérieurement, dans la même région.: un moyen astucieux de caser les inévitables mots de passe.
Beaucoup de lieux à explorer, des objets à découvrir, à utiliser intelligemment, des astuces cachées, des labyrinthes, bref, un bon jeu d'arcade aventure qui vous fera voyager, et, en plus, qui fera découvrir certaines aspects de la mythologie grecque.

SEB





EDITEUR : NINTENDO
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 15
SON : 14
MANIABILITE : 16

QUANTUM FIGHTER

L'ordinateur chargé de la défense de notre planète, celui qui contrôle toutes les armes nucléaires de la Terre, est atteint d'un virus informatique. Le système de backup semble être complètement détruit, et les techniciens craignent que la panne ne s'étende au reste du système. L'effet serait désastreux, et pour le moins destructeur. Il n'y a qu'une solution, il faut envoyer quelqu'un à l'intérieur de la machine, en réduisant sa taille évidemment. La machine qui réalise cette opération n'a pas encore été testée, et c'est vous, colonel Scott O'Connor, qui allez l'étrenner. Votre cerveau va être transféré dans l'ordinateur de la défense, et là, vous vous rematérialiserez. Seulement, on ne sait pas sous quelle forme. L'opération est lancée. Vos supérieurs vous souhaitent bonne chance. Que de sollicitude de leur part, tout de même.



Le résultat de la transformation est des plus inattendus, vous voilà en kabuki, les cheveux rouges, et le kimono large. Remarquez, ce n'est pas sans avantages, car vous êtes maintenant très souple, et tel un Samson oriental, vous utilisez votre chevelure, la faisant tournoyer, pour éliminer vos ennemis.

Parlons-en des ennemis, ils sont nombreux et multiformes. Disposés sur les plateformes, en embuscade derrière les murets, ils n'attendent que de vous envoyer leurs boules de feu, pour vous tirer dessus. Heureusement, vous pouvez sauter, vous accrocher à des crochets et faire des saltos impressionnants, escalader les murs, votre personnage est très acrobate.

Tout au long des 6 sections, vous pourrez ramasser des armes, dynamite, canon, bombes, machette; et à la fin des sections, vous devrez affronter un bien fameux boss de fin de niveau.

Quantum Fighter est donc un très bon jeu de plateformes pour Nintendo, les animations du personnage sont réussies, les niveaux sont vastes. De plus, la maniabilité du kabuki est excellente.

SEB





NINTENDO
90%





EDITEUR : NINTENDO
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 16
SON : 13
ANIMATION : 16

MINI PUTT

Sélection MICROMANIA

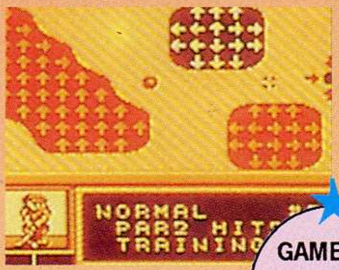
Après diverses réalisations sur le thème du golf, un sport très pratiqué au Japon, voici la première simulation de mini-golf sur Gameboy. En général, lorsqu'on parle de mini-golf, on se dit: "Ahhh ouais, voilà, tiens, encore un sport pour gnômes, pour nains, pour incapables, pour joueurs du dimanche, etc...". Eh bien pas du tout. En réalité, le mini-golf demande autant de concentration que le vrai golf et parfois passer les obstacles qui vous empêchent d'atteindre le trou devient un véritable exploit. C'est dans cet état d'esprit qu'il faut aborder les choses et Mini-putt.



Tout commence alors que l'écran de présentation vous demande de choisir entre une compétition pouvant faire intervenir jusqu'à quatre joueurs dans laquelle on peut même s'adonner à quelques paris financier et un mode entraînement qui vous permettra de vous essayer à l'un des 36 parcours du jeu. Dans chacune de ces deux sélections vous pouvez également déterminer le choix du niveau (il y en a quatre disponibles) et ainsi permettent de vous améliorer progressivement.

En fait de niveaux, seul le dernier est vraiment intéressant car il propose au joueur des éléments de décors qui interviennent et peuvent modifier la trajectoire de la balle. Ainsi au détour d'un trous, la balle pourra se retrouver nez à nez avec une trompe d'éléphant qui bouge, une fusée qui décolle juste au moment où vous frappez votre coup ou encore avec des hélices d'un avion qui perturbent considérablement la bonne suite des événements en brassant l'air fortement. Outre ces divers facteurs, les divers parcours de mini-putt comportent des pentes plus ou moins fortes, indiquées par une accumulation de flèches dans un sens ou dans l'autre, des murets bloquant carrément l'avancée de la balle, des pièges dans lesquels il ne faut mieux ne pas entrer et tout un tas de difficultés qui auront pour effet non seulement de vous énerver mais également de vous faire perdre patience. Cela dit, la réalisation de cette production de A Wave est sans anicroche. Certes, les graphismes ne sont pas spectaculaires mais ils ont le mérite d'être simples, sans fioriture et réalistes. Au niveau du jeu, là aussi tout est correct; le scrolling multi-directionnel suivant le déplacement de la balle est bon et la possibilité de visionner le terrain dans son ensemble en pressant le bouton Select est également une option très appréciable et d'un effet tout à fait satisfaisant. Mini Putt est un jeu amusant sans dépasser les limites du génialisme, qui est surtout amusant lorsqu'on attaque de temps en temps une partie ou deux, histoire de se détendre après une bonne prise de tête sur un jeu de réflexion ou sur un Shoot'Em Up des familles.

J'm DESTROY



EDITEUR : A WAVE
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 17
SON : 15
ANIMATION : 15

GAMEBOY **75%**

PUZZLE BOY II

Amateurs de prise de tête, bonjour! Puzzle Boy II est un jeu pour vous et rien que pour vous. Déjà rien qu'à l'annonce du titre, vous pouviez vous douter que ce qui allait suivre était pour vous. Effectivement, y a aucun problème possible, c'est bel et bien pour vous. Dans Puzzle Boy, il va falloir faire reluire vos neurones, car de la réflexion, il va y en avoir, et pas qu'un peu. Il va y en avoir à donf! Entre les dalles qu'il vous faut déplacer pour ouvrir des passages, entre les roues dentées qu'il faudra faire tourner pour faire avancer le chmilblik, entre les différents puzzles à résoudre pour s'échapper et passer ainsi au niveau supérieur, vous allez en avoir votre dose pour la journée. En fait, si vous connaissez Puzzle Boy numéro un, vous n'allez pas vraiment voir d'énormes différences avec ce second chapitre. La seule chose vraiment notable, c'est qu'une sorte de professeur vous explique la démarche à suivre pour parvenir plus facilement à la fin de chacun des niveaux et comme il y en a en tout une bonne centaine, vous n'êtes pas vraiment prêt d'en voir la fin. Malheureusement si l'idée du professeur est assez heureuse, on est inquiet quant à la suite des événements. Effectivement, tout le texte et toutes les options de jeux sont inscrites à l'écran sous la forme de signes barbares qui à première vue ressemblent comme deux gouttes d'eau à des idéogrammes japonais. Ah ben ouais, suis-je bête, c'est bien du Japonais dont il s'agit. Alors je ne vous raconte même pas le mauvais délire pour sélectionner le degré de difficulté ou le niveau du jeu auquel on désire accéder.

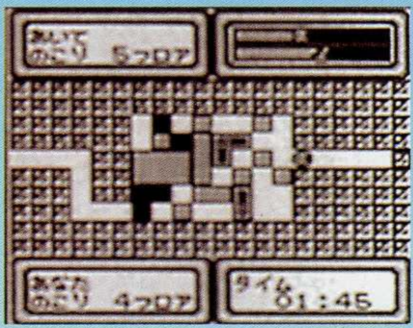


EDITEUR : ATLUS
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : NON SIGNIFICATIVE
SON : 14
DIFFICULTE : 17
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

Si dans son environnement on ne voit pas vraiment la différence avec la première version de Puzzle Boy, cette suite est également assez étrange car la différence entre les tableaux présents ici n'est que très relative et on a bien trop souvent l'impression de jouer exactement au même jeu. Alors, une seule conclusion s'impose. Soit vous êtes un fervent acharné de jeu de réflexion et Puzzle Boy II vous conviendra parfaitement, à condition que vous ne connaissiez pas la première version de ce jeu, soit vous haïssez tout ce qui touche ce domaine et dans ce cas, vous passerez votre chemin sans rien regretter.

J'm DESTROY

GAMEBOY **70%**



MEGADRIVE

- Street of Rage
- Fantasia
- Sonic
- Street Smart
- Out Run
- Dino Land
- Devil Crush
- NHL Ice Hockey
- Super League 91
- Jewel Master
- Phantasy Star III
- Shining Darkness
- Centurion
- Faery Tales
- Y'S - III
- Gomola Speed
- Megatracks
- Thunder Fox
- Fastest One
- Alien Storm
- Blue Almanac
- SD Valis
- Mercs
- El viento
- Beast Warriors
- Galaxy Force II
- Alisia Dragoon
- Master of Monsters
- Pit fighter
- Monster World III
- Dragon Puzzle 3

SUPER FAMICOM

- Final fight
- Super Mario 4
- Pilot Wings
- Bombuzal
- F-Zero
- SD Great Battle
- Sim City
- Actraiser
- Populous
- Darius Twin
- Big Run
- Gundam F-91
- Hole in One
- Augusta Golf
- Battle Dodgeball
- Super Stadium
- Super Tennis
- Pro Soccer
- Aera 88
- Hyper Zone
- Y'S III
- Goemon Fight
- Jerry Boy
- EDF
- Drakken
- Final Fantasy IV
- Joe & Mac
- Dungeon Master
- Arthur Quest

ARKADOIA

8, rue des Augustins - 57000 Metz
Renseignements au 87.36.36.05

GAME GEAR

- Mickey Mouse
- Monaco G.P.
- Chase HQ
- G-Lock Air Battle
- Pengo
- Alleywars
- Fantasy Zone
- Super Golf
- Zan Gear
- Pro Baseball
- Sokoban
- Pacman
- Griffin
- Pop Breaker
- G-Lock
- Waga Land
- Rastan Saga
- Devilish
- Berlin Wall
- GG Shinobi
- Wonderboy
- Adventure of Gerubi
- Magical Guy
- Magical puzzle popils
- Out Run
- Pad & Patter
- Frogger
- G. Axe Battle

GAMEBOY

- Mickey's dangerous chase
- Sneaky snakes
- Mickey II
- The final fantasy legend
- World cup soccer
- Choplifter II
- Castelvania II
- Nemesis II
- Burger Time Deluxe
- Duck Tales
- The Punisher
- Robocop
- Mysterium
- Navy Seals
- Tail Gator
- Soccer
- Pro-Am
- Hatris
- Bill and Ted's adventure
- Megaman
- Roger Rabbit
- Beetle Juice
- The Simpsons
- Rescue princess Blobette
- Bugs Bunny 2

Echangez vos jeux sur toutes les consoles à partir de 50 Frs.

BON DE COMMANDE à retourner à ARKADOID 8, rue des Augustins 57000 Metz
Renseignements au 87.36.36.05

NOM : ______________________ PRENOM : ______________________
ADRESSE : ______________________
CODE POSTAL : __________ VILLE : __________ TEL : __________

Titre	Qté	Prix

Frais de port + ________ Pour les frais de port téléphoner au 87 36 36 05

Total à payer ________

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ MANDAT ☐ CONTRE-REMBOURSEMENT
☐ CARTE BANCAIRE N° ________ Date d'expiration : __ /__ /__
SIGNATURE :

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Modifications des tarifs sans préavis.
Megadrive et Game Gear sont des marques déposées par SEGA. Gameboy et Super Famicom sont des marques déposées par NINTENDO.

2nd BOUT

Second Bout n'est pas la première simulation de catch sur PC Engine. Déjà avant lui, Maniac Pro Wrestling et Pro Wrestler avaient essayé de faire leur trou dans cette catégorie de jeux, mais sans grand résultat. A leur décharge, signalons tout de même que la simulation de catch est certainement l'une des plus difficiles à réaliser, bien plus que simulation de boxe par exemple tant le nombre de coups différents est important. Et c'est principalement sur ce facteur précis qu'il faut insister pour comprendre pourquoi, Second Bout n'est pas à la hauteur de nos espérances. Voilà comme ça, vous le savez d'entrée de jeu, cette réalisation de Human Creative est loin de remplir son contrat.





Avant de monter sur le ring et de pouvoir en mettre un bon paquet sur votre adversaire, il faudra déterminer le nombre de joueurs (de un à quatre) ainsi que le type de match auquel vous désirez participer. En tout vous aurez l'opportunité de choisir entre quatre épreuves différentes toutes à base de catch bien évidemment. La première "Excite Series" peut être considérée comme la phase amicale. C'est à dire qu'il n'y a absolument rien en jeu, ni championnat du monde, ni coupe, ni quoi que ce soit. La seconde option "World Champion Tourmament" parle d'elle même et vous permettra de prendre part à l'un des plus grands événements de l'année, le championnat du monde réunissant tous les plus grosses bêtes catcheuses. Dans le "Super Tourmament", vous devrez sélectionner quatre joueurs tout comme votre adversaire et lutter pour atteindre la finale et devenir ainsi le meilleur des meilleurs. Enfin la dernière option "Elimination Match" vous permettra de savoir si oui ou non, vous maîtrisez parfaitement la situation en vous plaçant dans des conditions différentes. Cette option est d'ailleurs assez floue, car notamment dans sa phase de sélection, elle emploie bon nombre d'instructions en Japonais (ce qui réduit de beaucoup une bonne compréhension générale). En fait lorsqu'on joue à Second Bout, le plus difficile à assimiler ce n'est pas trop la langue employée, après quelques minutes on arrive assez facilement à savoir de quoi il s'agit réellement, mais plutôt les différentes coups envisageables. Entre les double Nelson, les coups de pied sautés, les retournés, les sauts de la troisième corde du ring, les jetés, les coups de bélier, les arrachages de cheveux, les blocages de chevilles, j'en passe et des meilleurs, on a vraiment beaucoup de difficultés à parfaitement s'y retrouver. D'autant plus que chaque prise doit être effectuée dans un parfait timing en accord avec celui de l'adversaire. Bref, on s'en sort très difficilement. Parfois, souvent même, on se retrouve dans des positions telles qu'il est pratiquement impossible de s'en sortir. Il faut alors prendre son mal en patience et attendre qu'un événement extérieur intervienne (l'arbitre par exemple).





Pour chaque premier combat, vous aurez le choix entre seize catcheurs, chacun possédant comme toujours des coups fétiches qui leur sont propres. Si vous voulez un conseil, au début du moins, utilisez toujours le même catcheur même si il vous paraît faible, il vous permettra de mieux saisir les dix-huit mouvements qui peuvent être pratiqués ici. Assez bâclé au niveau de la réalisation, l'animation est hachée, les bruitages son médiocres, les graphismes pauvres, Second Bout n'a d'intérêt que la richesse de ses coups. Complètement rébarbatif au départ, ce n'est qu'après une bonne heure de jeu qu'on commence à voir le jour et encore, en faisant abstraction des décors et de l'animation.

J'm DESTROY

PC ENGINE 60%

EDITEUR : HUMAN CREATIVE GROUP
GRAPHISME : 12
MANIABILITE : 15
SON : 13
ANIMATION : 12
VU ET DISPO CHEZ ULTIMA GAMES

CAESARS PALACE

Las Vegas, c'est la belle vie. Les femmes à gogo, les voitures luxueuses, les bars de prestiges et bien évidemment, Las Vegas c'est surtout les casinos, le jeu d'argent. Caesar Palace vous entraîne dans l'un des plus grands casinos du monde. Ici, on peut jouer à pratiquement tout ce que l'on veut, de la roulette au Black Jack en passant par les sempiternelles roulettes, Jack Pot et autres Poker. Comme tout bon paysan qui se trimballe dans les rues de cette ville, vous avez pendant des années fait économie sur économie dans l'espoir qu'un jour vous pourrez claquer vos thunes dans le plus grand gouffre à sous du monde. Après moultes péripéties, une femme qui ne voulait pas vous voir partir, des enfants qui n'arrêtaient pas de brailler, vous voilà désormais à pied d'œuvre dans le salon principal, tous les grands classiques du jeu de casino sont disponibles. A l'écran vous dirigez une flèche qui lorsque vous la déplacez permet à l'écran de scroller dans toutes les directions et ainsi de déterminer le jeu auquel vous désirez participer. Vous aurez la choix entre cinq jeux différents: le poker vidéo, le Black Jack, la roulette, les Jack Pots et la roue de la fortune (qu'il ne faut pas confondre avec une émission débile qui passe avant le journal sur une chaîne de télé). Sans vraiment savoir ce que vous faites, normal, vous êtes à Las Vegas, vous commencez à jouer. Installé à la table de Black Jack (mon jeu favori), la sueur au front et mille dollars en poche, les paris commencent. Assez réalistes dans leur déroulement respectif, les divers jeux mis à votre disposition dans Caesar Palace sont d'une compréhension simple. Toutefois, on peut noter que les règles des jeux sont parfaitement respectées. Ainsi toujours au Black Jack on a la possibilité de splitter lorsqu'on a deux cartes identiques et par là même d'augmenter ses chances de gagner sa mise si l'on est sûr de son coup et ainsi sur un jeu de se faire des couilles en or, vous me passerez l'expression mais elle veut tellement bien dire ce qu'elle veut dire! (NDLR: c'est pas comme toi).

Certes bien moins passionnant qu'un jeu de rôle ou qu'un bon jeu d'action, Caesar Palace n'en demeure pas moins un jeu intéressant, même si l'on peut considérer que sa durée de vie est trop courte. A conseiller tout de même à tous les joueurs fauchés qui traînent dans les casinos sans un sou en poche.

J'm DESTROY





GAMEBOY **70%**

EDITEUR : ARCADIA
GRAPHISME : 15
ANIMATION : NON SIGNIFICATIVE
SON : 14
REALISME : 18
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA



En 1962, le président américain Kennedy pensait que les guerres futures seraient des conflits de faible intensité. Pour cette raison il décida de créer une division spéciale, faite de soldats émérites: la division Navy Seal. Vous êtes l'un de ces hommes, à qui rien ne fait peur, à qui la boucherie sauvage, la chair et le sang sont devenus une réalité quotidienne. Sans foi ni loi, vous n'avez qu'un seul souci en tête: accomplir votre mission et rendre service à la nation qui vous a engagé (les States en l'occurrence).

Comme vous l'avez sans doute déjà compris, Navy Seals est un jeu dur où la réalité et où les atrocités sont monnaie courante. Alors que l'équipage d'un hélicoptère s'est fait capturé par une bande de terroristes, vous avez été dépêché pour récupérer les biens et les hommes. Malheureusement pour vous, les instances supérieures ne vous ont pas tout dit. En fait, outre les hommes que vous devrez secourir, vous devrez aussi récupérer des missiles à tête nucléaire disséminés un peu partout au cours des cinq niveaux que vous aurez à parcourir.

Alors que l'action se déroule comme un vulgaire Beat'Em Up, en arpentant les différents sites du jeux, on se retrouve souvent dans des positions assez délicates. Armé de votre flingue à 80 coups vous devrez tout naturellement tirer sur tout ce qui bouge avant que ces crétins de terroristes de mes deux ne vous polluent la tête en vous balourdant deux ou trois bastos bien cadrées. Outre les différentes caisses et armement que vous pourrez récupérer en avançant dans le jeu, vous pourrez aussi utiliser un tireur d'élite (en pressant Select) qui nettoiera tout à l'écran en une demi-seconde. D'une action très prenante, Navy Seal a cependant un défaut majeur, il est impossible de tirer en sautant, ou si vous préférez de sauter en tirant. Excellent graphiquement et musicalement, Navy Seal est un bon jeu dans la lignée de Double Dragon, Contra et autres Robocop.

J'm DESTROY



Sélection MICROMANIA

GAMEBOY **87%**

EDITEUR : OCEAN
GRAPHISME : 17
ANIMATION : 18
SON : 18
MANIABILITE : 16

VOUS AUSSI POURREZ VOUS DISTRAIRE CHEZ VOUS AVEC CES NOUVEAUX JEUX D'ACTION MEGA

Accrochez-vous à vos écrans!

Préparez-vous à affronter les jeux électroniques les plus brutaux et les plus corsés que vous ayez jamais essayés, à une allure folle, folle, folle.....

Avec EA Hockey, qui vient tout droit de l'équipe qui vous fait connaître John Madden Americain Football™, ce n'est pas en étant sympa que vous marquerez des points. Alors, placage, coups de poing, crocs-en-jambe, tout est permis pour éliminer l'adversaire. Envoyez le palet dans le but adverse ou entre les yeux du gardien: peu importe! Ici, tout est permis pour s'amuser!

Si vous estimex que les règles ne sont qu'un obstacle inutile, envoyez les arbitres se rhabiller et semez la pagaille dès qu'ils ont le dos tourné.

Dans Road Rash, le jeu d'action sur deux roues le plus démentiel du marché, les règles sont le cadet de vos soucis. C'est bien simple: il n'y en a pas!

Il s'agit d'une course folle empruntant les 5 autoroutes qui vont de la Sierra Nevada jusqu'à réussissez à décocher des coups de pied, à envoyer des coups de poing et à tabasser tous ceux que vous rencontrez sur votre passage.

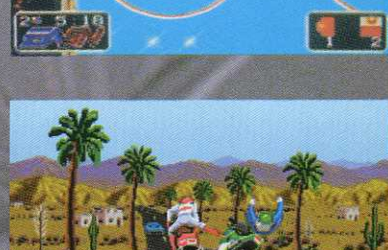
En prime, si vous êtes le premier à franchir la ligne d'arrivée sans être trop amoché, vous remporterez un prix cash et vous pourrez gonfler votre moto pour en faire un bolide aux performances encore plus effarantes.

Road Rash™ et EA Hockey™ ne sont que deux des derniers-nés de la gamme de jeux d'action conçcus pour votre Mega Drive™. Et bientôt, vous pourrez aussi vous procurer auprès d'Electronic Arts:

Starflight™, Fatal Rewind™, Shadow of the Beast™, The Immortal™ et Dark Castle™.









SEGA MEGA DRIVE



ELECTRONIC ARTS™

Distribué par: SEGA 8/10 Rue Barbette, 75003 Paris Tel (1) 42 78 98 99

DINOLAND



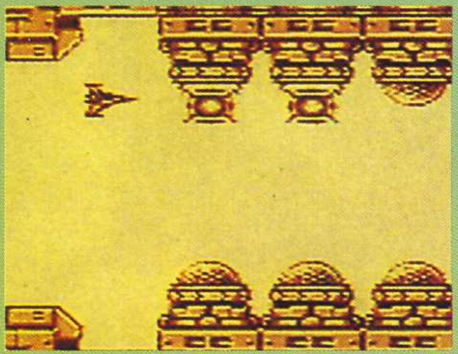
Comme je suis d'un naturel plutôt gentil, je vous préviens tout de suite que si vous aviez l'habitude claquer quelques francs dans les flippers entre deux heures de cours, vous allez continuer car Dinoland ne vous permettra pas de passer de bons moments devant votre moniteur. Pour être un jeu sans aucun intérêt, c'est vrai que Dinoland dépasse les bornes, jamais je n'aurai cru voir une pareille catastrophe de mon vivant et pourtant je suis encore jeune.
Non, je n'aurai pas peur de le dire, de le clamer haut et fort, ce jeu est une véritable escroquerie. Pour étayer ces dires lisez plutôt ce qui va suivre.
Lorsqu'on parle de flipper sur console, en général on a en tête, des tableaux plein les yeux, des balles qui rebondissent partout en semant le zizanie partout où elles passent, des bumpers qui les font rebondir à une vitesse folle, des trappes, des pièges, des bonus partout, des multi-billes, des spécials, enfin plein de trucs déments quoi. Un jeu à la Devil Crash quoi. Et bien ici, rien de tout cela. Enfin si, n'exagérons tout de même pas, le tracé de Dinoland n'est pas vide. Vous avez un niveau de bonus en plus du flipper lui même, qui est sur deux étages. Il y a également des trous qui permettent à la balle de se dédoubler, mais cette option n'est que très temporaire puisque dans la seconde qui suit l'animation est tellement mauvaise que l'on a absolument pas le loisir de profiter de l'aubaine. A part cela il y aussi trois bumpers mobiles qui dévient la trajectoire de la balle, quelque targets en forme de dinosaures (assez marrants d'ailleurs et qui poussent des cris horribles lorsqu'ils se font toucher) et une roue de la fortune qui permet de gagner des points supplémentaires lorsqu'on aligne les trois bonnes figures, un peu comme le jack pot. Voilà pour les ingrédients de ce flipper, avouez que c'est un petit peu faible. Au niveau de la gestion des flippers en eux mêmes et de la boule, y'a pas grand chose à dire. L'algorithme est bon et il est possible de faire des amortis et d'arrêter la boule net. Malgré neuf musiques agréables, Dinoland est un jeu ridicule qui lassera n'importe quel joueur au bout d'un quart d'heure. Nul.

J'm DESTROY



MEGADRIVE
30%

EDITEUR : WOLF TEAM
GRAPHISME : 14
ANIMATION : 15
SON : 17
MANIABILITE : 18
MEGADRIVE JAPONAISE
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



NEMESIS II

Suite de l'illustre Nemesis, Shoot'Em Up hyper connu au sein de la communauté des Gameboyistes et de MSXiens, Nemesis II suit les traces de son prédécesseur.
Tout commence par un beau soir de clair de lune, le ciel est dégagé et les étoiles percent de leur lueurs le tapis céleste. Vous êtes à bord d'un vaisseau cosmique, en route pour un voyage intersidéral vers d'autres galaxies. Quand soudainement, une sorte de navire hyper sophistiqué vous court après. Tracez alors à toute berzingue en évitant les obstacles qui déboulent de la droite vers la gauche pour déboucher sur le premier niveau.



Après cette introduction qui sort de l'ordinaire et qui permet à Nemesis II de ne pas être un jeu de tir comme les autres, la suite des événements est nettement plus classique. Mais attention (avec trois "T"), classique n'est absolument pas synonyme de monotone, car le principale avantage de ce Shoot'Em Up réside dans l'action. Alors que l'écran scrolle horizontalement de manière générale, bien que de temps en temps Nemesis II nous offre un petit scrolling vertical, des dizaines d'options pourront venir customiser votre vaisseau devenu maintenant une véritable bombe à réacteur. Tout comme Gradius III sur Super Famicom, une petite barre de menu dans laquelle sont inscrits une dizaine d'armes sélectionnables en fonction des bonus que vous aurez récupéré vous permettront de déterminer celle avec laquelle vous allez combattre. Toutes ces armes sont cummulables, ce qui apporte encore un plus à cette réalisation de Konami. D'une réalisation parfaite tout au long des six niveaux du jeu, Nemesis II est un des meilleurs Shoot'Em Up sur Gameboy et ça c'est toujours un truc sympa à dire.

J'm DESTROY



GAMEBOY
93%

EDITEUR : KONAMI
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 17
SON : 17
ANIMATION : 18

DIGITAL ACCESS®

L'accès Nouveautés

Ouvert de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h00 - 1, Rue DRAGON 13006 MARSEILLE - © 91 81 26 44 - FAX : 91 37 12 08

NEC PC ENGINE

Core Grafx + jeu	990 F
Core Grafx+jeu+2 manettes+Quintupleur	1290 F
Core Grafx+CD Rom+jeu	3 990 F
CD Rom + Unit	2 990 F
Super Grafx + jeu	1 490 F
Turbo Express GT + jeu	2 490 F
Adaptateur 2 joueurs	199 F
Adaptateur 5 joueurs	299 F
Adaptateur SG/CD	399 F
Joypad Hori	199 F
Joypad Nec	299 F
Joypad Pc Engine "sodipad"	249 F
Joystick ASCII stick	599 F

Pour tout achat d'une Console Nec, en cadeau une boite de rangement pour jeux PC Engine

LES NOUVEAUTÉS

Davis Cup	N.C.
F-1 Circus' 91	389 F
Final Soldier	389 F
Fire Pro Wrestling	N.C.
Hit The Ice	N.C.
Metal Stoker	389 F
PC Kid 2	389 F
Power Eleven	389 F
Power League Baseball IV	N.C.
Racing Spirit	389 F
Skweek	389 F
Tricky	349 F
World Jockey	N.C.

LES HITS

Adventure Island	349 F
After Burner II	389 F
Alice in Wonderland	349 F
Batman	349 F
Chase HQ 2 - SCI	389 F
Dead Moon	389 F
Final Match Tennis	389 F
Heavy Unit	389 F
Hurricane	349 F
Jacky Chan	349 F
Legend Of Hero Tonma	389 F
Marchen Maze (Alice 2)	349 F
Mister Heli	389 F
Over Ride	349 F
Populous	389 F
R-type II	389 F
Son Son II	389 F
Spin Pair	349 F
Thunder Blade	349 F
Toy Shop Boys	349 F
TV Sports Football	389 F
Violent Soldier	349 F
Zipang	349 F

JEUX SUPER GRAFX

SG 1941 Counter Attack	499 F
SG Aldynes	449 F
SG Battle Ace	399 F
SG Darius Plus	449 F
SG Galaxy Force II	N.C.
SG Ghouls 'n' Ghosts	499 F
SG Strider	N.C.

JEUX CD ROM

CD Avenger	449 F
CD Crazy Car Racing	349 F
CD Fighting Street	499 F
CD Hell Fire	449 F
CD JB Murder Club	449 F
CD L-Dis	389 F
CD Legion	449 F
CD Pomping World 'Pang'	389 F
CD Ray Xanber II	449 F
CD Red Alert	499 F
CD Road Spirit	449 F
CD Side Arms	449 F
CD Spirit Soldier 'Spriggan'	449 F
CD Super Darius	449 F
CD Valis II	449 F
CD Valis III	449 F
CDValis IV	N.C.
CD Wonderboy III	449 F
CD Y'S I & II	599 F
CD Y'S III	499 F

MEGADRIVE

Megadrive Fr+altered beast	1290 F
Megadrive Int+jeu au choix.	1490 F
Arcade Power Stick	399 F
Joypad Sega Megadrive	145 F
Joypad PRO 2	199 F
Joypad "Competition pro"	250 F
Stéreopad "Striker"	285 F
Game Adaptator (pour jx japonais)	120 F
Sacoche de transport	119 F
Socle de rangement	89 F

LES NOUVEAUTÉS

Alien Storm	449 F
Arcuss Odyssey	N.C.
Block Out	449 F
Centurion	499 F
Devil Crash	449 F
Fantasia	449 F
Feary Tale Adventure	499 F
Galaxy Force II	N.C.
Golden Axe II	449 F
HardBall	449 F
Marvel Land	449 F
Mega Trax	449 F
Mercs	N.C.
NHL Hockey	449 F
Out Run	449 F
Phantasy Star III (us)	599 F
Pit Fighter	N.C.
QuackShot	N.C.
Raiden	449 F
Road Rash	449 F
Saint Sword	449 F
Shining & Darkness	N.C.
Sonic The Hedgehog	449 F
Spiderman	449 F
Star Control	499 F
Stormlord	449 F
Streets of Rage	449 F
Street Smart	449 F
Thunder Fox	449 F
Turrican	N.C.
Warriors of Rome	599 F

LES HITS

Wrestle War	449 F
Aero Blasters	449 F
Alex Kidd	369 F
Batman	449 F
Darius II	449 F
Dick Tracy	449 F
D.J. Boy	369 F
E-Swat	369 F
Ghostbusters	369 F
Ghouls 'n' Ghosts	449 F
Golden Axe	369 F
Gynoug	449 F
Hell Fire	449 F
Joe Montana Football	449 F
John Madden Football	499 F
Knock Out Boxing	449 F
Lakers vs Celtics	449 F
Mickey Mouse	449 F
Midnight Resistance	449 F
Moonwalker	369 F
Mystic Defender	369 F
PGA Tour Golf	449 F
Phantasy Star II	599 F
Rambo III	369 F
Shadow Dancer	449 F
Strider	449 F
Super Monaco GP	449 F
Super Volley Ball	449 F
Sword Of Vermillion	599 F
Thunder Force III	449 F
Valis III	449 F
Verytex	449 F
Zany Golf	449 F
Zero Wings	449 F

SNK NEO-GEO

Neo-Geo+Manette+memory Card	2990 F
Neo-Geo+2 manettes+memory Card	3490 F
Neo-Geo+Manette+jeu au Choix	3990 F
Manette SNK Neo-Geo	580 F
ASO II	N.C.
Blues Journey	N.C.
Burning Fight	N.C.
King of Monsters	N.C.
Legend Of Joe	N.C.
Raguy	N.C.
Sengoku	N.C.
Wand	N.C.
Base Ball Stars	1490 F
Bowling	1490 F
Cyber Lip	1490 F
Joy Joy Kid	1490 F
Magician Lord	1290 F
Nam 1975	1290 F
Ninja Combat	1290 F
Riding Hero	1290 F
Super Spy	1290 F
Top Player Golf	1490 F

NINTENDO GAMEBOY

GameBoy + jeu	590 F
GameBoy Cleaning Kit	225 F
Sacoche ceinture "Hip Pouch"	245 F
Malette de transport "Carry Case"	275 F
Sacoche de rangement jx Gameboy	89 F
Game Light	185 F
Light Boy	275 F
Loupe GameBoy "View Boy"	199 F

LES NOUVEAUTÉS

Asmik World 2	N.C.
Beetle Juice	N.C.
Caesar Palace	N.C.
Castelian	245 F
Castle Vania 2	245 F
Choplifter 2	N.C.
Double Dragon 2	N.C.
Extra Bases	245 F
Final Fantasy Legend 2	N.C.
Hunt for red october	N.C.
Mega Man	N.C.
Mickey Dangerous Chase	N.C.
Mickey mouse 2	N.C.
Mini Putt	245 F
Nemesis 2	N.C.
Ninja Turtles 2	N.C.
Pacman	N.C.
Princess Boblette	N.C.
Robocop 2	N.C.
Skate or Die 2	245 F
Soccer	245 F
Terminator 2	N.C.
The Punisher	N.C.
The Simpsons	N.C.

Arrivage Massif de NOUVEAUTES en IMPORT du Japon et des U.S.A., sur toutes Consoles, N'attendez plus ! Renseignez-vous au 91 81 26 44 - Fax : 91 37 12 08
REVENDEURS NOUS CONTACTER

SUPER FAMICOM

Super Famicom+2 manettes	2490 F
Super Famicom+2 mantes+jeu	2990 F
Joystick J.B. King	790 F
Super Joy Card.	290 F

LES NOUVEAUTÉS

Arthur Quest.	N.C.
CastleVania IV	N.C.
Caveman Ninja.	N.C.
Goemon Fight	650 F
Hyper Zone	650 F
Pro Soccer.	N.C.
Sim City	590 F
Super R-Type	650 F
Super Tennis	N.C.
Un Squadron - Area 88	650 F
Y'S III	690 F

LES HITS

Actraiser.	590 F
Augusta Master Golf	690 F
Darius Twin	590 F
Final Fight	590 F
F-Zero	590 F
Great Battle	590 F
Hole in One	590 F
Pilot Wings	590 F
Super Mario World	590 F

SEGA GAMEGEAR

GameGear + Jeu	990 F
Base Ball	249 F
Chase HQ	299 F
Columns	249 F
Devilish	299 F
Fantasy Zone	299 F
GG Shinobi	299 F
Golby	249 F
Halley Wars	249 F
Head Buster	249 F
Magical Puzzle	299 F
Mappy	249 F
Mickey Mouse	299 F
Psychic World	249 F
Super Golf	249 F
Super Monaco GP	249 F
Waga Land	299 F
Wonder Boy	249 F
Woody Pop	299 F

ACCESSOIRES MICRO

Quick Gun Turbo III	139 F
Quick Gun Turbo VI	119 F
Quick Gun Turbo Pro	159 F
Quick Gun Turbo Profi	139 F
SpeedKing Konix (PC/Apple)	250 F
SpeedKing Konix	99 F

DIGITAL ACCESS LA BOUTIQUE
1, Rue Dragon 13006 MARSEILLE



Commandez les nouveautés au 91.81.26.44

Commande EXPRESS à adresser à :

DIGITAL ACCCESS VPC : BP 147
13443 MARSEILE CANTINI CEDEX

	Titres	Votre Machine	Prix		Titres	Votre Machine	Prix
1				3			
2				4			

Participation aux frais de port : (Etranger nous contacter) 30 Frs Accessoire consommable, 100 Frs Matériels, 20 Frs pour les logiciels, ajoutez 35 Frs Frais contre remboursement. Par Chronopost nous consulter.

Préciser : Disk ☐ Cassette ☐ TOTAL 1+2+3+4 : .... Frs

Nom : .... Adresse : ....
.... Code Postal : .... Tél : ....

CB PAIEMENT PAR CARTES BANCAIRES ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Date d'expiration : .... / .... Signature :

Réglement : Chéque Bancaire ☐ C.C.P. ☐ Mandat Lettre ☐

DIGITAL Access c'est aussi l'accès Micro !

Les HITS, les compils, les nouveautés sur Amiga, Atari, Amstrad CPC, IBM et compatibles, Macintosh, Apple II ...

Commandez-les au © : 91.81.26.44

NINJA GAIDEN

EDITEUR : ATARI
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 17
SON 13
ANIMATION : 16

LYNX
85%



Beaucoup de Ninjas avant vous ont essayé de libérer la ville de l'emprise du mal qui s'en est emparé. Mais jusqu'ici, ils se sont tous cassé les dents et shurikens sur plus fort qu'eux. Entraîné depuis votre plus tendre enfance aux arts martiaux par un vieux professeur, vous êtes la seule solution pour que la ville puisse enfin voir le jour sous de meilleurs auspices. Avant de conclure votre tâche, mieux vaut vous avertir tout de suite: rien ne sera facile et les embûches seront nombreuses, la forteresse de l'empire étant sacrément bien défendue par huit princes des ténèbres. Une fois ces huit princes défaits, n'allez pas vous reposer sur vos lauriers, tout n'est pas encore terminé, il faudra encore que vous affrontiez l'ignoble et redoutable Darklord. Pour accomplir chacune des missions qu'il vous a fixées, un temps de 99 secondes vous sera imparti. Ne gaspillez donc pas votre énergie en de futiles escapades et visez juste.

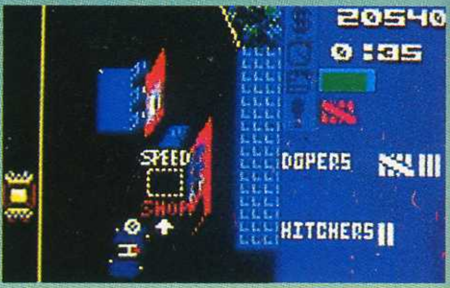


Au vu de ce petit scénario, on serait tenté de dire que Ninja Gaiden est un remix de Shinobi sur Gamegear. Eh bien, pas du tout. Streets Of Rage sur Megadrive ou Final Fight sur Super Famicom sont en fait bien plus proches de la réalité que ce jeu d'Atari. En effet, tout au long des quatre niveaux de ce jeu, vous devrez cartonner comme un dieu sur tout ce qui bouge, parfois au détour d'une rue, ou d'une cabine téléphonique, vous aurez l'occasion de récolter quelques nouvelles armes, comme des épées, des pilules de couleur qui permettent de taper encore plus fort et de mettre vos adversaires K.O en deux secondes un quart. Malgré des graphismes assez ternes et des sons assez sourds qui vous font baisser la tension au bout de cinq minutes, Ninja Gaiden est un très bon jeu de baston. Bien que les coups et les sauts périlleux ne soient pas aussi nombreux qu'une console de table, c'est avec un plaisir non dissimulé qu'on aborde les différentes difficultés qui vous seront offertes.

J'm DESTROY



A.P.B.



Lorsqu'on est un flic qui vient tout juste de recevoir son diplôme, la ville est un véritable cauchemar. Les rues sont pleines à craquer de truands, de racailles, de pervers et de crétins du style à polluer l'atmosphère. Tout frais, tout neuf, jeune promu donc, vous êtes Bob. A bord de votre voiture banalisée, votre rôle est d'arrêter les criminels de tous poils qui se trimballeront sous vos phares. Votre journée commence le matin, par une série de tests qui vous permettront d'avoir un meilleur contrôle de la voiture et de connaître un peu mieux ce que sera désormais votre lot quotidien. Pour accomplir votre mission et ainsi satisfaire votre chef, vous n'avez que quelques minutes. Cependant, vous pouvez parfaitement augmenter le temps qui vous est imparti en allant chez le marchand de beignets ou récupérer du fuel chez le garagiste. Bien évidemment, tous les bandits ne sont pas toujours faciles à arrêter. En temps normal, une petite poursuite, un ou deux coups de sirène, un excès d'adrénaline et l'arrestation se fait sans dommage. Mais d'autre fois, c'est largement plus galère. Il faut éviter le jet d'ordure des voitures qui sont sur la route, les piétons qui traversent la route et tout un tas d'emmerdes qui peuvent survenir à n'importe quel moment. A chaque niveau, une nouvelle mission avec un quota de tâches à respecter. Ainsi outre le fait que vous deviez arrêter de dangereux individus, vous devez également secourir des automobilistes en difficulté ou des auto-stoppeurs complètement paumés dans cette jungle urbaine. Mais attention, ne vous plantez pas de cible ou ne vous frictionnez pas à une autre voiture, à chaque erreur un point de malus et au bout de dix points, c'est fini. Vous êtes viré avec pertes et fracas. Alors que toute l'action d'A.P.B se déroule suivant un scrolling multi-directionnel vu du haut, on est peu enthousiaste quant à la qualité graphique de ce dernier. Les sprites sont en général peu fins et les décors pratiquement inexistants. J'exagère un peu, mais bon, il n'y en a pas des masses. Au niveau sonore, par contre, là, c'est déjà nettement mieux puisque des digits sonores tout à fait bonnes accompagnent vos moindres faits et gestes. Doté de scènes rigolotes, notamment lorsque vous êtes renvoyé à vos chères études, A.P.B est agréable durant les premières parties, mais très rapidement devient lassant.

J'm DESTROY



EDITEUR : ATARI
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 14
SON 14
ANIMATION : 15

LYNX
70%

ONSLAUGHT



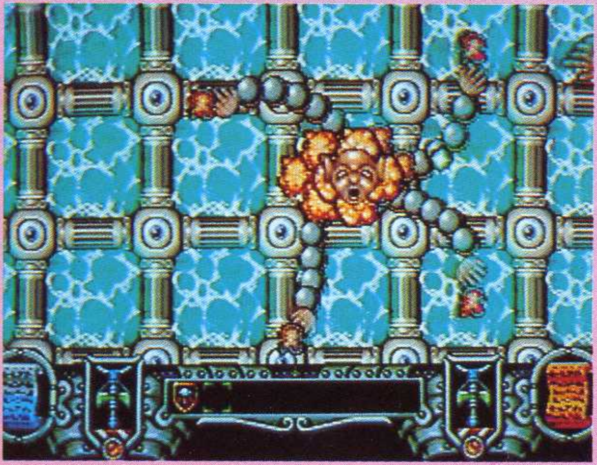


Pour sûr, la terre c'est plus vraiment ce que c'était. Depuis que des crapauds dégénérés en ont pris possession, plus grand-chose n'est à espérer pour rétablir la situation. Situation difficile, situation périlleuse où seul un homme comme vous peut peut-être rétablir la situation en se décarcassant la tête et en mettant en avant ces divers avantages physiques. Pourtant, il faut bien reconnaître que le valeureux chevalier que vous dirigez n'a rien de bien extraordinaire. De gueule on dirait même le chevalier Arthur. Pour ramener la paix et la tranquillité au sein de la planète, Arthur va devoir affronter toutes les tribus locales qui assiègent son



pays. Le pauvre, il ne sait pas encore dans quelle galère il s'est fourré, d'autant que bien souvent les combats sont plutôt du genre franchement inégaux. Alors que bien souvent vous ne disposez pas de l'arme adéquate pour éliminer les indigènes malsains et malpropres qui tracent, il faudra vous battre contre des chars d'assaut, contre des arabes en tapis volant qui vous balanceront des pierres incandescentes et là est le plus difficile : il faudra également vous débrouiller pour éviter tous les sorts de magie qui pourront vous tomber dessus au détour d'une échelle ou d'un groupement d'attardés mentaux qui pullulent dans ces régions encore peu explorées.
En fait, Onslaught commence très fort et des tonnes de cloportes invertébrés à deux pattes viennent lui chercher les noises d'entrée de jeu. Dans de pareiles conditions, c'est pas toujours facile de maîtriser la situation et arpenter les divers niveaux de ce jeu devient un véritable calvaire pour notre preux chevalier. D'autant plus qu'il devra faire attention à ne pas se mélanger les pinceaux lorsqu'il concocte un sort magique pour bousiller encore mieux les gnômes qui se trimbalent à l'écran. Certes, la vie d'Arthur n'est pas infinie, mais avant de mourir vous aurez tout de même l'occasion de réduire de beaucoup la population de ces salopards. Grâce à des combinaisons de différents objets amassés au cours de votre périple, vous pourrez également créer votre propre magie et destabiliser ainsi encore un peu plus l'ennemi.
Alors que toute l'action de Onslaught se déroule suivant un scrolling multi-directionnel sur plusieurs plans (deux en général), on sent pourtant d'entrée de jeu que cette production n'est pas un jeu directement fait pour console. Effectivement, renseignement pris, Onslaught existe déjà sur ST et Amiga. Dans ces conditions, on comprend facilement pourquoi on ne retrouve pas le même plaisir à jouer qu'un jeu de plate-formes purement console. Pourtant, au niveau de la réalisation c'est vrai que c'est beau. Le scrolling multi-directionnel sur deux plans est d'une souplesse et d'une fluidité irréprochable, l'animation des divers protagonistes est également pratiquement parfaite, la musique elle aussi est tout à fait satisfaisante. Mais bon, lorsqu'on débute une partie de Onslaught on en a vite marre et détruire à coup de sorts magiques, de pierres ou d'épée les innombrables crétins de la pire espèce qui se trimballent nonchalamment en vous balourdant une tonne de projectiles sur la tronche pour vous réduire en bouillie devient presque un ennui mortel. En définitive Onslaught est un jeu moyen, bien que sa réalisation soit excellente.

J'm DESTROY



MEGADRIVE 70%



EDITEUR : ACCOLADE
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 18
SON : 17
ANIMATION : 17

SUPERGRAFX 88%

1941

Bien souvent dans les jeux vidéo, l'ordre chronologique n'est pas respecté et ce n'est pas 1941 qui démentira ces dires. Venu sur Supergrafx bien après 1943, 1941 est comme son prédécesseur un Shoot'Em Up à scrolling vertical sur plusieurs plans initialement programmé sur les machines d'arcade. N'ayant absolument rien à voir avec le chef-d'œuvre de Spielberg, 1941 sur Supergrafx est le cinquième titre disponible sur cette bécane, qui malgré ses excellentes qualités techniques souffre quelque peu d'un manque de support en logiciel. Faut bien reconnaître qu'on se sent un peu frustré de n'avoir que cinq jeux, même si ils sont tous d'une excellente qualité technique et ludique, cinq jeux seulement alors que la console a presque deux ans d'existence, c'est vraiment lamentable. Cela dit, penchons-nous d'un peu plus près sur cette réalisation d'Hudson Soft.

En plein cœur du Pacifique, la lutte fait rage entre les forces aériennes américaines et japonaises. Des centaines, voire des milliers d'avions larguent leurs bombes sur les plages d'îles magnifiques. Des milliers de personnes innocentes succombent à des attentats bestiaux qui ne visent qu'à détruire hommes et habitations. Cette situation devenant pour tous de plus en plus intolérable, vous avez été formé pour lutter à bord de votre avion de chasse contre les plus dangereuses des vagues ennemies. Bien que les services secrets de votre gouvernement soient des plus performants, ils n'ont cependant que très peu d'informations sur le nombre et sur la qualité de l'armement adversaire. Ce n'est donc que par l'expérience que vous pourrez négocier au mieux les énormes avions de la flotte ennemie. Complètement impressionnant par leurs dimensions, ces avions font au bas mot l'écran entier, ils ne vous laisseront qu'une toute petite place pour esquiver leurs tirs. Lors du troisième niveau, vous devrez vous mesurer à un missile géant, absolument splendide graphiquement parlant, ce missile est également l'un des plus gros sprites que je connaisse avec celui de R-Type (également lors du troisième niveau, si mes souvenirs sont bons). Heureusement pour venir à bout de ces derniers et de tout autre adversaire d'ailleurs, vous avez la possibilité de vous faire aider par des petits avions qui se colleront à vous en vous protégeant des tirs ennemis. Bien sûr, tout au long des six niveaux que comporte ce jeu, vous pourrez récupérer des nouveaux avions, histoire de prolonger un peu plus votre vie, et de nouvelles armes. Assez impressionnantes quant à leurs effets respectifs sur l'écran et sur les adversaires, ces armes peuvent également se moduler en intensité. En restant plus longtemps appuyé sur le bouton Fire du Joypad, la possibilité de lâcher des méga-bombes dévastatrices vous sera offerte. Pour vous rendre invulnérable aux tirs pendant environ trois secondes vous pourrez également effectuer des loopings. Toutefois n'utilisez pas trop cette technique, car elle vous fait perdre pas mal de points d'énergie et son utilité est trop souvent assez contestable.





En ce qui concerne la réalisation, alors que l'on avait des doutes sur les capacités de la Supergrafx, 1941 démontre qu'il ne faut pas en avoir. Les sprites géants qui se meuvent à l'écran sont d'une animation remarquable et malgré le nombre de tirs, ne ralentissent absolument pas. Graphiquement là encore, la Supergrafx démontre que ce n'est pas une console de daube, les nuages, les terres, les mers, en fait tout ce qui concerne les paysages d'une façon générale sont remarquablement réalistes et les dégradés de couleurs géniaux. De plus et comme les joies n'arrivent jamais seules dans ce bas-monde (comme les malheurs d'ailleurs), 1941 peut se jouer à deux simultanément. Alors, allez-y, c'est du grand art...

J'm Destroy



EDITEUR : HDSON SOFT
GRAPHISME : 19
MANIABILITE : 18
SON : 17
ANIMATION : 18

PAC-LAND



Pac Man est de retour. La plus grande vedette des jeux vidéos envahit désormais l'écran de votre Lynx. Mais attention, si vous connaissez le principe de Pac MAn en arcade où même sur Lynx, puisque cet illustre jeu à déjà été converti sur la machine d'Atari, ne vous trompez pas, Pac Land n'a absolument rien à voir avec son prédécesseur même si la vedette est la même. En fait, ce titre également issu des machines d'arcade est un jeu de plates-formes à scrolling horizontal. Votre but est simple, vous devez partir à la recherche de la princesse Buttercup enfermée au coeur du pays de Pac (d'où le titre). Sur votre chemin, vous rencontrerez de nombreux obstacles qui vous empêcheront de tourner en rond. Pour récupérer quelques options bonuficatives, vous pourrez déplacer des poubelles ou des becs de gaz. Outre les plates-formes mouvantes, les trempolines sur lesquels vous devrez sauter pour éviter les marres et marécages, vous pourrez également voler dans les airs, en appuyant frénétiquement sur les boutons, pour passer au dessus des rivières ou des piscines. Graphiquement complètement gamin et très grossier (aucun détail n'est rendu à l'écran), Pac Land possède cependant une musique complètement éclatante et rendue célèbre par le dessin animé du même nom. Doté d'une bonne maniabilité et d'une profondeur de jeu assez importante, une fois que l'on a dépassé le stade de la réalisation, cette production d'Atari pourra trouver ses fans, surtout parmi les plus jeunes d'entre vous.

J'm DESTROY





LYNX **75%**

EDITEUR : ATARI
GRAPHISME : 10
MANIABILITE : 18
SON : 16
ANIMATION : 14

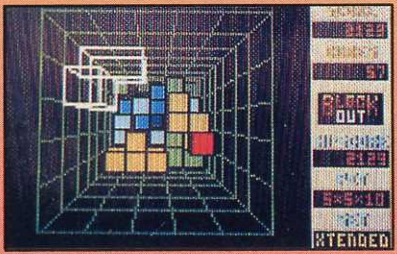
BLOCK OUT

Bien souvent les inspirations des jeux sont facilement décelables. Block Out en fait partie. Vous prenez Tetris, vous augmentez le nombre de structures géométriques, vous placez le tout dans une cheminée en trois dimensions et voilà le tour est joué, vous avez en face de vous: Block Out. Tout au long de la cheminée, des quadrillages présents sur les murs et sur le fond aident à se repérer. Le but étant bien entendu d'éliminer non plus des lignes, mais d'éliminer des zones de même niveau. Au début les pièces apparaissent lentement, une à une, vous laissant suffisamment de temps pour réfléchir à l'emplacement sur lequel vous allez laisser tomber la pièce. Pourtant assez rapidement, les choses se compliquent et le niveau du jeu augmente en s'accélérant. Déjà lorsqu'on jouait à Tetris c'était pas toujours évident, mais là en ajoutant les trois dimensions, Block Out atteint les sommets de la friction cervellique.
Tout comme pour la version Megadrive, dont nous vous proposions un test dans le numéro de Joystick, Block Out sur Lynx offre au joueur de personnaliser sa partie. Ainsi, il est tout à fait possible de changer les dimensions de la cheminée, d'accéder à trois niveaux de difficulté complètement dingues qui vous feront perdre la raison et de choisir entre trois gammes de pièces (les flatblocks, où il n'y a qu'un seul niveau de cubes, les 3-D mania et les Out Of Control qui est largement le niveau le plus difficile). Le maniement n'est pas toujours évident du moins au début, le système de commande étant assez peu pratique: il faut appuyer sur le bouton B puis utiliser le joypad pour faire pivoter le bloc en 3D. Agrémenté par un graphisme assez simple, Block Out reste cependant un excellent jeu de réflexion qui demande de la part du joueur moins de réflexes, mais bien plus de réflexion. Amateur à vos écrans!

J'm DESTROY







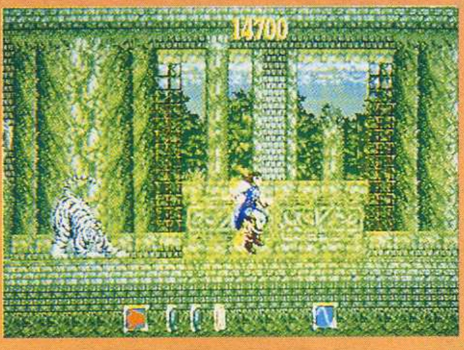
LYNX **86%**

EDITEUR : ATARI
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 16
SON : 16
ANIMATION : 15

JEWEL MASTER

MEGADRIVE
78%

Une ancienne légende contait l'histoire d'un homme qui était capable de maîtriser les éléments grâce à la magie et à des joyaux super puissants qui le rendait pratiquement invulnérable. Baigné depuis votre plus tendre enfance par cette légende, il fallait bien qu'un jour vous en ayez le coeur net et que la légende se transforme en réalité.
Un beau matin, enfin, sans rien dire à personne, vous décidez de partir en solitaire à la recherche de ces joyaux. Terrible périple en perspective, car avant vous de nombreux guerriers se sont lancés à l'aventure, mais tous s'y sont cassé les dents. Pourtant vous savez que devenir le maître des éléments est la seule

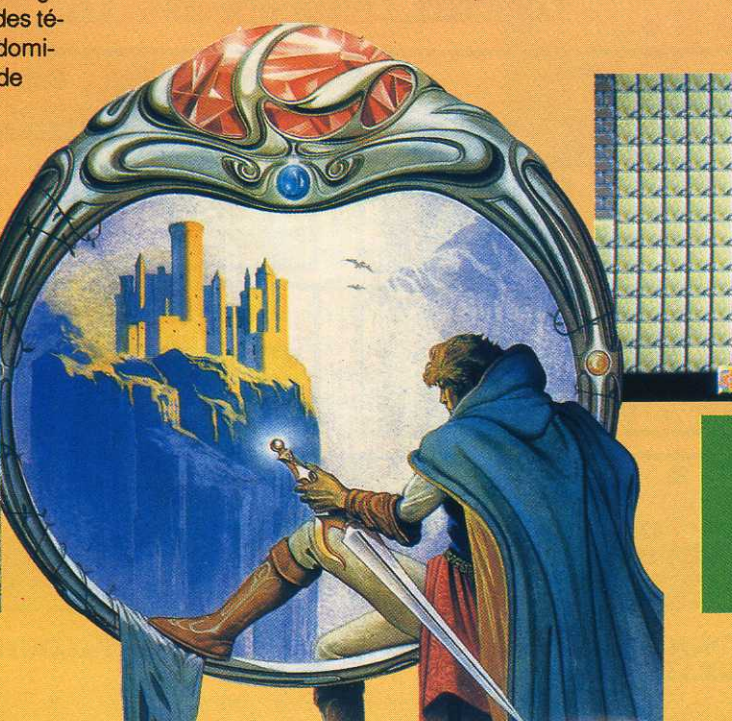


et unique solution pour que votre peuple retrouve paix et liberté. Ah oui, vous n'étiez pas au courant. Depuis des dizaines et des dizaines d'années votre peuple est le siège d'innombrables attaques des forces des ténèbres qui aimeraient pouvoir enfin dominer la terre entière. Seul être capable de décimer cette colonie maladive, vous allez devoir arpenter vallées, déserts, forêts, montagnes, temples au cours de cinq niveaux, avant de devenir le maître des joyaux, de maîtriser les éléments et de défaire à jamais





les salopards de luxe qui n'arrêtent pas de vous polluer la vie depuis que vous êtes tout petit. En tout vous devrez lutter contre dix-neuf ennemis différents, allant de la simple plante carnivore au monstre hideux à plusieurs têtes en passant par des léopards sanguinaires et des papillons bouffeurs de crânes, la bataille sera chaude pour arriver à vos fins. Bien sûr tout en bastonant ferme, vous allez pouvoir récupérer potions vous redonnant un peu de vie et joyaux qui vous seront bien utiles pour renouveler votre panoplie d'armes. Là où Jewel Master tranche singulièrement par rapport aux autres productions du style, c'est qu'il est possible (grâce à un menu en forme de grille sélectionnable par simple pression sur le bouton Start à tous moments du jeu) de déterminer le niveau de l'arme (il y en a trois différents) ainsi que le type d'arme propre ment dit. En fonction de la position



des différents joyaux amassés sur la grille vous obtiendrez une arme offensive, défensive ou encore les deux à la fois, chacune étant alors accessible grâce aux deux boutons de tir, le troisième vous servant à effectuer des sauts.
Si cette idée de modifier la structure des différentes armes est intéressante, on est en revanche relativement déçu par la réalisation de cette production. Tout d'abord graphiquement, on est bien loin de la beauté des tableaux de Strider ou de Ghouls'n Ghosts. Assez terne dans l'ensemble, Jewel Master ne soulève, du moins dans ce domaine, aucun enthousiasme. Si au niveau sonore on peut être assez satisfait par ce jeu de Sega, les musiques étant assez bonnes dans l'ensemble, on l'est nettement moins de l'animation du personnage principal. En fait lorsqu'on le fait avancer, seules ses jambes se meuvent; le tronc lui reste statique à un point tel, qu'on le croirait paralysé. Techniquement le seul point fort de Jewel Master réside dans les différents scrollings. Toujours multi-directionnel et sur deux plans, de superbes effets spéciaux ont été réalisés dans les nuages et dans les éléments du décors pour donner une impression de profondeur à l'ensemble. Assez sympa tout de même lorsqu'on y joue Jewel Master n'est assurément pas le jeu de la décennie. Mais si vous voulez passer deux ou trois jours agréables, vous pouvez y aller sans crainte, vous vous amuserez bien.

J'm DESTROY

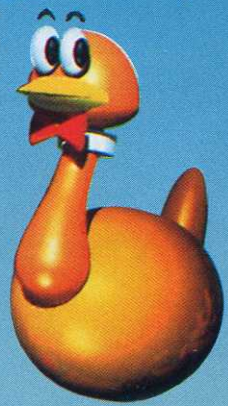


EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 17
SON : 17
ANIMATION : 13
MEGADRIVE AMERICAINE
VU ET DISPO
CHEZ ULTIMA GAMES

SPLASH LAKE



Des canards, des oursons, des oies, des serpents, des escargots, des lapins, des gnômes et des crapauds, tel est l'environnement de cette nouvelle réalisation de NEC Avenue sur CD Rom. Assez inattendu, à cause sans doute de son contenu, Splash Lake est un jeu assez délirant. A mi-chemin entre le jeu d'action, le jeu de réflexion et le jeu de puzzle, il vous sera nécessaire de parcourir les cent niveaux, partagés en dix scènes de dix tableaux pour arriver à son terme. Dieu, que la vie de canard est difficile de nos jours. Embourbé dans une histoire incroyable ou des animaux abrutis rêvent de vous faire tomber à l'eau, Splash Lake vous installera à chaque niveau sur une sorte de réseau de dalles qui flottent sur un étang. Alors qu'au début, il n'y a que très peu d'animaux embarqués sur la même galère, très vite la situation change pour devenir quasiment inextricable. En réalité, cet édifice tient grâce à des points de jonction qui sont les points essentiels de la construction. Le but, comme vous l'avez sans doute compris, est de faire tomber tous les animaux à l'exception de vous même en cassant les dalles avec votre bec. Pour ce faire plusieurs méthodes sont à votre disposition. Vous pouvez par exemple casser les dalles juxtaposées aux points d'attache afin de détruire une rangée entière. Cette technique est efficace mais implique de votre part une certaine méthode dans votre cheminement. Moins efficace, mais également plus sûre, la seconde méthode



EDITEUR : NEC AVENUE
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 16
SON 19
ANIMATION : 15
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

CD ROM PC ENGINE 65%

consiste à détruire les dalles lorsqu'un animal passe dessus. D'une réalisation assez quelconque, disons même complètement quelconque, Splash Lake sort cependant des sentiers battus des jeux sur ce support. Hormis la musique qui ressemble à celles que l'on peut entendre sur les manèges de chevaux de bois, on est assez déçu par le contenu de cette réalisation.

J'm DESTROY



SUPER LONG NOSE GOBLIN

PC ENGINE
85%

Déjà rien que par le titre on est surpris par Super Long Nose Goblin (qui je vous le rappelle veut dire: le goblin au super long nez). Et c'est vrai que ce Shoot'Em Up à scrolling multi-directionnel vous enchantera tout du long. Si vous connaissez Gunhed ou Final Soldier ou n'importe quel autre jeu de





tir traditionnel sur PC Engine, rayez-les complètement de vos tablettes. Super Long Nose Goblin n'a plus rien à voir avec ces derniers. Non pas qu'il leur soit supérieur, mais il est tellement original dans son concept, qu'on en sourit du début à la fin.

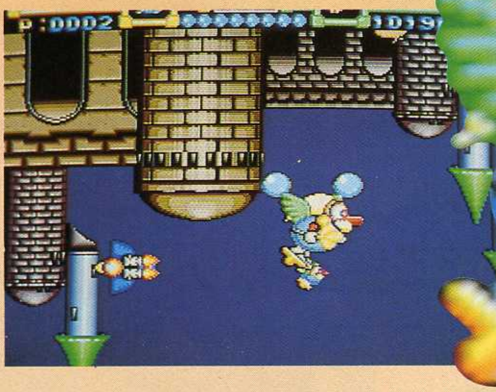
A l'écran, vous dirigez une sorte de baudruche palmée avec un appareil nasal à en faire frémir Cyrano de Bergerac. C'est vrai que le bougre n'a pas été gâté par la nature. Mais après tout on s'en bat l'aile et si il nous fait marrer, c'est bien l'essentiel.

Dans un monde complètement barge, où des monstres tout mignons foutent la zone, vous allez devoir faire le ménage et sortir vainqueur des divers obstacles qui se dresseront sur votre route. Si ces animaux complètement imaginaires et imaginatifs ont à première vue l'air plutôt sympathiques, ne vous y fiez pas. En fait ce sont de terribles et dangereux ennemis qui vous mèneront la vie dure durant la demi-douzaine de niveaux auxquels vous aurez à faire ici. Si les monstres et les ennemis sont d'un graphisme tout à fait surprenant pour un Shoot'Em Up (je me répète, je sais, mais bon...), les décors eux ainsi sont loin d'être banals. Outre des graphismes qui sont d'une manière générale assez enfantins, Super Long Nose Goblin comporte quelques originalités marquantes au niveau du jeu proprement dit. Le système de vie par exemple dépend de la taille du sprite. Plus vos dimensions sont importantes, plus vous avez de l'énergie. Mais comme dans toute chose, il existe un inconvénient. Votre taille ne vous permet plus alors d'esquiver les tirs adverses aussi facilement que lorsque vous aviez la corpulence d'un nain. Très intéressante, il faudra tout au long du jeu jouer avec cette astuce. Lors des passages difficiles, sachez vous faire toucher avant afin de ne pas vous faire laminer d'un coup. En fonc-



tion de la pression que vous maintenez sur le bouton du joypad, à la manière de R-Type, votre tir se voit renforcé en puissance. Assez utile lorsque des ennemis plus importants que les autres surgissent, cette possibilité de modifier sa structure, apporte encore à Super Long Nose Goblin un plus non négligeable. Plus traditionnel dans les options cumulables au cours du jeu, comme des modules orbitant autour de vous, ou des tirs se propageant dans toutes les directions, ce Shoot'Em Up vous transportera dans des contrées lointaines, au fin donf d'une rivière ou dans les cieux d'une planète magique. Sur votre passage, méfiez-vous également des éléments de décor qui semblent à première vue inoffensifs, à votre arrivée, ils pourront parfaitement se mettre à bouger et vous avaler d'une bouchée. Agrémenté d'un scrolling multi-directionnel sur plusieurs plans, de graphismes enfantins certes mais excellemment colorés, Super Long Nose Goblin est un jeu diaboliquement rigolo qui vous éclatera pendant de longues heures. Enfin un Shoot'Em Up qui sort des sentiers maintes et maintes fois battus par des explosions nucléaires en tout genre.

J'm Destroy





EDITEUR : PC ENGINE
GRAPHISME : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 16
VU ET DISPO CHEZ ULTIMA GAMES



SUPER LEAGUE BASEBALL



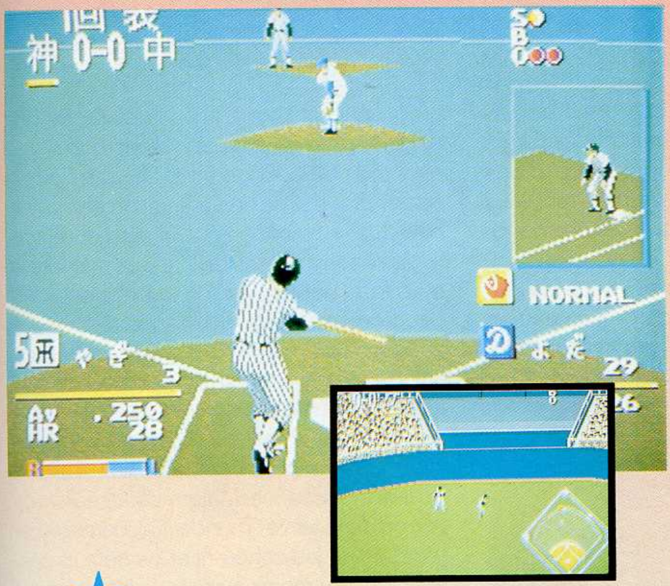
Il faut bien reconnaître que lorsque les Japonais ou les Americains aiment un sport, ils l'aiment vraiment. Avec maintenant trois simulations de football américain et trois simulations de baseball, six cartouches de la logithèque de la Megadrive sont déjà consacrées à ces deux sports. Et quand je pense que sur Super Famicom, c'est encore pire.

Allons, allons ne montons pas d'emblée sur nos grands chevaux même si le baseball n'est pas très pratiqué en France, il possède tout de même ses amateurs qui seront certainement ravis de savoir que la nouvelle version de Power League est arrivée.

Alors qu'en général les simulations de ce sport sont plutôt du genre complexe, on doit changer les joueurs en cours de partie, étudier leurs points forts et leurs points de manière à ce que leur condition physique soit optimale au moment du match, parfaitement s'aligner avec la balle pour essayer de la frapper dans les meilleures conditions pour obtenir le coup parfait,etc... Ici tout a été simplifié, et pour nos français peut habitués à ce genre d'exhibition c'est un plus. Car pour une fois la jouabilité prend le pas sur le réalisme. Avec Power League'91, fini le temps où pendant plusieurs coups on arrivait pas à toucher la balle, fini le temps des sempiternelles galères pendant lequelles on gueulait de rage et de déception contre sa console.

Bien que les commandes soient simplifiées, cette simulation a pourtant gardé un côté très pro. Les graphismes par exemple impeccables, la taille des joueurs ainsi que l'animation du batteur et du lanceur, les deux plus gros sprites, sont également admirables. La musique présente tout au long des différents match que vous pourrez effectuer en poule, en championnat ou en match amical super agréable donnent parfaitement l'ambiance des tribunes. Bref en un mot comme en cent, Super League'91 est un bon titre.

J'm DESTROY



MEGADRIVE 84%

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 18
REALISME : 15
SON 17
ANIMATION : 17
VU ET DISPO CHEZ ULTIMA GAMES
MEGADRIVE JAPONAISE

THUNDER FOX

EDITEUR : TAITO
GRAPHISME : 12
ANIMATION : 13
SON : 14
MANIABILITE : 18
MEGADRIVE JAPONAISE
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

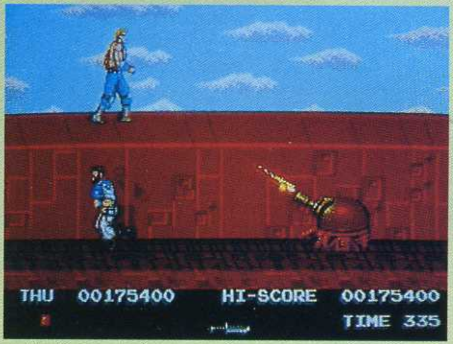
MEGADRIVE 74%



Grosse baraque isolée cherche partenaire pour big baston. Si Thunder Fox était sous la forme d'une petite annonce d'un magazine de rencontre, y'a pas de doute c'est certainement de cette manière qu'aurait été libellée celle-ci. Vous êtes Thunder ou Fox, tout dépend de votre volonté (un menu présent peu après la page de présentation vous permet de déterminer la brute épaisse que vous allez diriger tout au long de cette bastonnade en règle). Votre mission est simple, elle consiste à délivrer le monde de la puissance d'une armé secrète construite pendant des années en cachette du reste de l'humanité.
Mais un jour le secret ne fut plus, un faux pas, une bavure et l'arme secrète fut découverte par les forces des Nations Unies. En tant qu'agent de choc, vous êtes dépêché sur place pour résoudre le problème et pour prendre ces gros enfoirés notoires par surprise. La surprise est d'ailleurs la seule solution pour en venir à bout et pour que la terre puisse retrouver l'harmonie qui était la sienne. Certes les événements ne vont bien évidemment pas se dérouler exactement de la manière que vous espérez et les embûches avant d'atteindre le complexe ennemi final seront importantes. Mais qu'importe, le boulot c'est le boulot et finalement rien n'est plus beau que la liberté. Vos exploits commencent alors que vous êtes dans une plaine, aux abords d'une forêt. Pendant que vous vous trimbalez un couteau dans la main, suivant un scrolling horizontal, des dizaines de militaires vous sautent dessus en vous agressant. Pour vous échapper des griffes de ces salopards à deux francs, vous n'avez malheureusement que très peu de solutions à votre disposition. Au début du moins, il ne vous sera possible que de leur flanquer des grands coups de couteau en plein estomac pour leur faire cracher leur quatre heures (c'est pas très beau, je m'en excuse, mais c'est tellement réaliste qu'il fallait bien cela!) ou de leur casser la gueule grâce à quelques coups de pied bien placés. Mais au fur et à mesure de votre progression, vous allez pouvoir récupérer quelques armes supplémentaires qui ne vous feront pas de mal lorsque vous les utiliserez sur les gredins assassins qui vous cavalent après. Au total et sur les cinq niveaux que comporte ce jeu, vous allez récupérer lance-flammes, fusils, mitraillettes et grenades. Très efficace pour venir à bout des ennemis de fin comme les hélicoptères de combats, les chars d'assaut ou les guerriers sanguinaires qui ne veulent vous faire que la peau, les munitions de ces armes sont cependant en nombre limité. N'en abusez pas lorsque vous n'en avez pas vraiment besoin, cela serait bête de perdre des cartouches pour épater la galerie. Si on est assez satisfait par le scénario et par l'action engendrée par Thunder Fox, on l'est nettement moins par la réalisation de cette production qui sur bien des plans est décevante. D'un graphisme nul par rapport aux capacités de la Mégadrive, Thunder Fox est également doté d'une animation assez ridicule. La seule chose qui lui permet de sortir de l'anonymat réside dans la maniabilité qui elle, et personne ne le regrettera, est impeccable. Le militaire baraqué répond à la perfection aux ordres que vous lui adressez, un coup en bas il s'accroupit, un coup en haut avec un pression sur le bouton et le voilà virevoltant dans les cieux avec un double saut périlleux pour, échapper aux attaques de ses adversaires. Malgré cette réalisation très en demi-teinte, Thunder Fox demeure cependant un jeu cohérent et les défauts passent plus ou moins inaperçus lorsqu'on est plongé dans le feu de l'action. **Ah oui, j'allais oublier, cette cartouche ne fonctionne que sur Megadrive japonaise même si on possède l'adaptateur pour la française. Faites gaffe.**

J'm DESTROY









AERA 88

EDITEUR : CAPCOM
ANIMATION : 17
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 18
SON 18

SUPER FAMICOM
90%



Alors que l'on se demandait vraiment ce que la Super Famicom était capable de réaliser au niveau des Shoot'Em Ups, on avait pas été tout à fait convaincu par Gradius III et Super R-Type, voilà Area 88 (connu en Europe et sur micro sous le nom de U.N Squadron) qui pointe le bout de ses missiles.
Dès le départ, le joueur (vous en l'occurrence) a le choix entre trois pilotes de chasse: Shin Kazama (une superbe jeune femme), Mickey Scymon (un baroudeur de banlieue habitué aux missions périlleuses), Greg Gates (un pilote émérite, bien au courant des dernières techniques de combats aériens), chacun ayant ses aptitudes propres. Aux commandes d'avions de chasse armés différemment, mais tous bien perfectionnés, avec tout l'attirail des meilleurs film de science fiction, vous allez partir pour l'une des missions les plus intéressantes, mais aussi les plus dangereuses.
Au départ, la tâche est simple, elle consiste à virer le plus possible d'ennemis de la surface du globe. Alors que des hélicoptères de combat, des chars d'assaut, des missiles radio guidés surgissent de toutes parts, vous devez vous faufiler à travers les cieux pour en réchapper. Lorsque vous avez survécu à cette épreuve difficile, un certain nombre de thunes vous sera attribué. Cette somme providentielle, vous permettra dans un second tableau de menu d'acheter de nouvelles armes. Ces armes au nombre de onze, vous proposent une panoplie complète d'objets de destruction: bombes plasmo-nucléaires à dilatation optique, bombes nitrogénétique à fusion externe, missile à infra rouge, myriade de tirs qui fusent dans tous les sens, bref si vous avez suffisamment de sous tout pourra vous être permis pour dévaster les envahisseurs sans scrupules qui vous narguent. Après le premier niveau, vous êtes maître de votre destinée; je m'explique. Dans Aera 88, la possibilité vous est offerte de déterminer vous même la prochaine mission que vous effectuerez. Ainsi, si vous voulez aborder les régions désertiques avant de vous engouffrer au coeur de l'océan pour détruire un sous-marin géant, libre à vous. Cette possibilité de déterminer son stage est une solution assez intéressante car elle permet à Area 88 de ne plus être linéaire. Et comme souvent la linéarité c'est l'ennui... Durant le jeu, vous aurez également l'honneur de participer à des stage de bonus, pour à nouveau compléter votre armement, qui aura bien souffert tout au long de la demi douzaine de niveaux auxquels vous aurez à faire face. Techniquement parlant, cette seconde réalisation de Capcom est quasiment parfaite. Seuls, de temps en temps, de légers ralentissements intempestifs se font sentir, mais c'est tout. On est bien loin en tout cas des calamités de Gradius III en ce domaine et cela ne nuit en rien au bon déroulement des parties qui s'enchaînent selon un rythme soutenu. D'une qualité graphique à la hauteur des espoirs que l'on avait au moment du lancement de cette machine, Aera 88 possède également des bandes sonores tout à fait remarquables. Alors, si vous aimez les Shoot'Em Ups, si vous avez une Super Famicom, une solution courir chez votre revendeur et demandez: "Hep, moi monsieur, j'voudrais un Aera 88, s'vous plaît merci".

J'm DESTROY









TOE JAM AND EARL



Toe Jam et Earl sont deux petits extra-terrestres, tout mignons et tout sympathiques. Malgré leur frimousse qui en fera rigoler plus d'un, nos deux sacrés numéros ont un petit problème. Venant tout juste de se vautrer lamentablement la tête sur une planète, dont ils ne connaissaient il y encore même pas cinq minutes l'existence, ils partent à la recherche des diverses composantes de leur vaisseau spatial afin de repartir et de retrouver leur bonne vieille petite planète.
Outre le fait que ces bougres d'E.T sont complètement perdus dans l'univers nouveau qu'ils viennent de découvrir, il faut bien avouer que la planète sur laquelle ils se sont échoués par mégarde ne leur facilite pas les choses. Du coup la dizaine de pièces de leur navire inter-sidéral se retrouve dispersée tout au long des vingt niveaux que comporte ce jeu. Echouer comme ça sur une terre hostile que l'on ne connaît pas, c'est pas du gâteau et très vite nos deux compères vont s'en apercevoir. Pour survivre et pour ne pas crever de faim, déjà, il va falloir que vous trouviez de la nourriture. Dispersés sur la surface de la planète, deux types d'aliments pourront être trouvés. Parfois comestible, la bouffe pourra également avoir un effet plus que néfaste sur votre anatomie. D'une manière générale, on peut considérer, mais là seule l'expérience vous le montrera, que la nourriture sucrée est bonne et que, même si le reste peut paraître alléchant, mieux vaut ne pas y toucher. Enfin moi, si je vous dis ça c'est comme ça parce qu'après tout si vous voulez mourir d'un empoisonnement sur cette foutue planète, finalement je m'en bats les oreillettes. Comme de bien entendu la planète est loin d'être déserte et des tas de petits monstres viennent vous chercher des noises pendant vos recherche. Ils vous touchent et vous êtes bon pour courir comme un fou à la recherche d'objets pouvant vous redonner un peu de vie perdue. Toutefois si vous n'en avez plus vous pouvez demander à votre copain, embarqué sur la même galère je vous le rappelle, de vous en refiler une en rab. C'est plutôt cool pour vous, mais lui, par contre, s'en rappellera si ce genre de mésaventure lui arrive. En fait la façon la plus simple de gagner des points de vie, c'est de passer trois niveaux de suite, comme ça gratos, automatiquement, on vous donne un point en plus. Voilà un truc qui devrait vous remonter le moral.
Au niveau du jeu, Toe Jam And Earl est plutôt du genre attractif et original. Alors que toute l'action se déroule suivant un scrolling multi-directionnel d'une qualité constante et excellente, vous pouvez parfaitement jouer indépendamment de votre coéquipier qui pourtant est toujours à vos côtés. Pour ce faire les programmeurs de Sega à qui on doit la réalisation de ce titre, ont séparé l'écran en deux moitiés lorsque les partenaires n'étaient plus sur le même niveau. Chacun des joueurs peut alors se déplacer complètement indépendamment et ne plus faire attention aux agissements de l'autre. Cette possibilité de dissociation est l'une des plus grandes attractions de Toe Jam And Earl. En réalité ce soft est bourré de bonnes idées, y a des trucs, des astuces sympas, à commencer par les graphismes et par les bruitages plutôt réalistes, notamment lorsqu'ils commencent à péter ou à ronfler. Et encore tout cela c'est sans compter avec les commentaires des protagonistes de cette aventure qui pestent à chacune de leurs actions et notamment lorsqu'ils avalent quelque chose de bon. Totalement original et assez inédit, Toe Jam And Earl est un jeu vraiment drôle et très agréable.

J'm DESTROY



EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 18
SON 19
ANIMATION : 19
MEGADRIVE
FRANCAISE

MEGADRIVE 88%





MEGATRAX



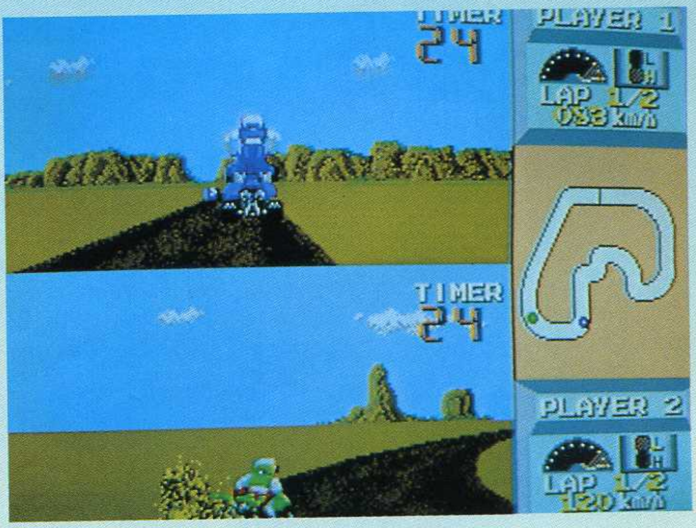


Issu des machines d'arcade où ce jeu était présenté sous la forme de deux écrans séparés, Megatrax est une course de Quad, une sorte de moto à quatre roues utilisée en général sur la plage pour surveiller les baignades des touristes qui prennent la tête à tout le monde lorsqu'ils envahissent les stations balnéaires. Bref, on s'en bat la rate puisque ce jeu de Namco n'est autre qu'une simple course où vous devez aller le plus vite possible pour battre vos adversaires.
Après avoir déterminé le type de quad que vous allez conduire (il y en a quatre différents, avec chacun des caractéristiques propres notamment au niveau de la puissance du moteur), entré votre nom et déterminé la difficulté du jeu ainsi que le type de contrôle que vous désirez (le rôle respectif de chaque bouton du joypad), le jeu peut enfin démarrer.
Casque sur la tête, combinaison sur tout le corps, le cœur battant aussi vite que le rotor du moteur, vous êtes prêt pour une putain de partie de rigolade. Et pourtant le but de Megatrax c'est pas vraiment le fendage de gueule, puisque cette course mécanique est en fait une véritable lutte contre la montre et contre un adversaire pour l'obtention du titre tant convoité de champion du monde de Quad. Avouez que pour de la chance, vous en avez, de la chance. Enfin, ne vous réjouissez pas trop vite, car elle ne sera pas de longue durée.
Une fois le départ donné, plus question de réfléchir sur les circonstances qui ont permis à l'être de devenir ce qu'il est, il faut tracer, speeder comme un fou pour remporter la victoire. En tout, il faudra lutter sur une dizaine de circuits pour conquérir le titre et pulvériser tous les records. Du fait de l'engin que vous conduisez, la piste n'est évidemment pas la même que celle d'un circuit de formule Un. Bien que l'on y retrouve des virages, des chicanes, les pistes de Megatrax comportent également des bosses, des dénivelés et plein de galères du même style qui auront pour effet de vous faire perdre de la vitesse et également de vous faire bondir comme dans les plus beaux moments du motocross de Paris-Bercy.



Partant d'une excellente idée qui permet à Megatrax de se dégager des traces de ses prédécesseurs et notamment de Fastest One (le jeu de Formule Un qui ressemble à cette production), on reste tout de même relativement sur notre faim lorsqu'on débute. L'impression de vitesse n'est pas réellement bien rendue. Les bas-côtés des différentes pistes sont d'un vide affligeant, seul tous les quarante mille kilomètres (enfin, à vue de nez) un rocher ou une pancarte de pré-signalisation vous indiquant la direction du prochain virage viennent troubler la quiétude du paysage. A part cela rien, que dalle, le néant total, inquiétant tout de même. On aurait tout pu comprendre si l'animation était rapide, mais non, rien de tout cela, Megatrax est plutôt du genre lent et sans grande saveur. Le seul véritable point fort de ce jeu de Namco réside dans le fait que l'on puisse y jouer à deux simultanément sur deux écrans séparés, chacun (l'ordinateur ou un copain) contrôlant alors son quad complètement indépendamment de l'autre. Et comme toujours lorsqu'on joue à deux, on s'éclate au moins trois fois plus et les quelques lacunes de programmation deviennent nettement moins évidentes, du moins on y prête moins attention. Doté de graphismes somme toute assez moyens, Megatrax est quelconque, bien en deçà en tout cas des possibilités de la machine.

J'm Destroy



MEGADRIVE
74%

MEGADRIVE JAPONAISE
EDITEUR : NAMCO
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 16
SON : 13
REALISME : 13
VU ET DISPO CHEZ ULTIMA GAMES



Balalala lalala lala, lalalala lalala laaaaaaaaa. Ah ah, rien déjà que la musique d'Out Run est bottante. Sans rire, parfois il m'arrive même de klonker littéralement et au volant de ma caisse (rouge aussi) lorsque je commence à fredonner cet air de musique, tout, absolument tout, m'est permis. Je double par le droite, je fais des queues de poissons aux crétins devant moi, je passe au rouge en esquivant les voitures qui arrivent de tous les côtés, bref, je me sens un autre homme (NDLR : rappelons que J'm Destroy vient de s'acheter une Fiat Uno). Essayez, vous verrez, c'est un peu casse-gueule, mais c'est vachement éclatant (NDLR: d'ailleurs, il a un petit peu tendance à tomber en panne du côté de Versailles, de temps en temps). Si dans la vie de tous les jours la musique de ce titre issu des machines d'arcade à une importance quasi gigantesque dans ma vie, pour le jeu elle prend également une place prépondérante dans la bonne conduite de votre Ferrari Testarossa. Au volant de votre bolide, votre petite amie sur le siège passager, vous voilà lancé dans une course folle contre la montre pour rejoindre la ligne d'arrivée dans les plus brefs délais. Bien qu'un menu d'options vous permette de sélectionner la difficulté de la course et donc le nombre de véhicules se trouvant sur la route, celle-ci n'est jamais vide et pour arriver en temps et en heure au bout de votre course folle, il va falloir que vous naviguiez entre les voitures et les camions qui déboulent devant vous à vive allure. Outre les virages, les montées et les descentes vous empêchant de parfaitement distinguer tous les événements pouvant survenir sur la piste, Out Run est l'une des courses de voiture utilisant au maximum les décors de fond et les bas-côtés de la route pour vous faire perdre de la vitesse. Parfois même, si votre vitesse est trop élevée, vous pourrez vous ramasser la gueule contre des rochers ou contre des baraques et effectuer mille et un tonneaux avec votre belle voiture rouge.





Complètement spectaculaire, Out Run est de loin la meilleure adaptation de ce hit d'arcade de Sega sur console. Déjà avec la version PC Engine, on était satisfait, mais là c'est carrément un gros délire. La route est splendide, les bas-côtés remarquablement bien dessinés, l'effet de vitesse et celui de profondeur parfaitement bien réalistes, les sprites des divers véhicules et celui de votre caisse sont superbes et importants dans leurs dimensions. Par rapport à la version originale, celle des salles obscures, pratiquement tous les détails ont été respectés.
Et pour la première fois, grande première, lorsque l'écran est trop surchargé ça ne bugge pas. Ainsi lors de certaines étapes, on est enthousiasmé par les tunnels ou par la quantité de nuages qui surplombent la route. Pour arriver au terme de cette course, il faudra passer par cinq étapes qui vous entraîneront dans des lieux complètement différents des plaines désertiques du Kansas (note de Seb: quatrième chanson de l'album Birdwood Cage de Wolfgang Press) aux montagnes de l'Utah, vous n'aurez pas beaucoup l'occasion de vous ennuyer. De plus, durant la course vous aurez la possibilité de choisir grâce à un système d'embranchements, le prochain parcours sur lequel vous réaliserez vos prouesses. En fait ce système permet à Out Run de ne pas être une course linéaire et plusieurs fins sont ainsi envisageables.
Malgré une bande son, bien moins bonne que celle d'origine, Out Run est sur Megadrive une réussite totalement fantastique. Enfin moi, j'adore.

J'm DESTROY

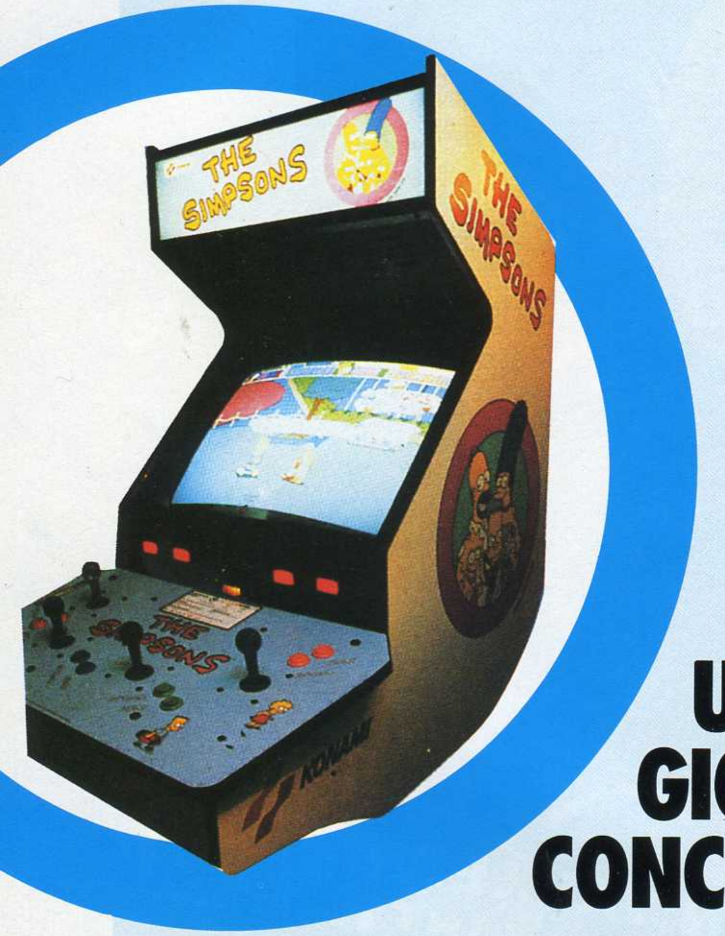


EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 18
SON : 16
ANIMATION : 18
VU ET DISPO CHEZ ULTIMA GAMES
MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE 90%

GAGNEZ
LA VRAIE BORNE D'ARCADE DES
SIMPSONS





et plein d'autres cadeaux...
en participant au
concours SIMPSONS
que vous trouverez dans
toutes les boîtes du jeu

UN GIGA CONCOURS
POUR UN GIGA JEU
LES SIMPSONS



Ce concours est organisé par Océan avec la participation de Joystick. La liste des gagnants sera publiée dans Joystick n°25 (parution fin février 92).

SOMMAIRE

tests

PORTRAIT DES TESTEURS

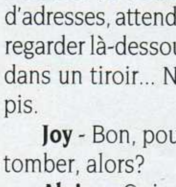
Ce mois-ci, plutôt que demander à nos testeurs de choc les jeux auxquels ils ont joué récemment, nous avons préféré les soumettre à un petit test. Nous avons ressorti un vieux Rubik's Cube que nous leur avons demandé de reconstituer.



Alain Huyghues-Lacour: Oh non, tu vas pas me faire ça. Je me rappelle plus, moi... En plus de ça, je suis en train de boucler Joypad, et j'ai des trucs en retard sur Joystick. Bon, fais voir, je vais essayer vite fait... Bon, bleu, vert... En plus, je ne l'ai fait qu'une fois, mais sans les formules, hein. Tu te souviens, il y en a qui apprenaient ça par cœur. Bon, jaune... Attends, bouge pas, je dois avoir un copain qui a un programme pour le résoudre. Je retrouve mon carnet d'adresses, attends. Où il est? Tu peux regarder là-dessous? Non? Il doit être dans un tiroir... Non, je l'ai pas, tant pis.

Joy - Bon, pour le cube, on laisse tomber, alors?

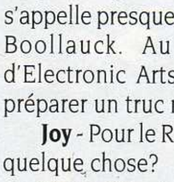
Alain - Oui, mieux vaut laisser tomber.



Dany - Tiens, ça me rappelle un truc: à l'époque où les Rubik's Cubes sont sortis, j'étais champion de France d'Athlétisme. J'avais un copain qui avait une VCS, et on passait notre temps à jouer là-dessus. C'est d'ailleurs également à ce moment-là que j'ai rencontré ma copine. Tiens, regarde, c'est une photo de ma fille. Eh, tu pourrais pas la passer dans les portraits des testeurs, à la place de ma photo? Ça ferait un super gag. Elle s'appelle presque comme moi: Danie Boollauck. Au fait, les mecs d'Electronic Arts sont en train de préparer un truc monstrueux...

Joy - Pour le Rubik's, tu peux faire quelque chose?

Dany - Non, pas tout de suite, j'ai un texte à écrire.



Moulinex - Tiens, un Rubik's Cube! Ça, c'est troublant, parce que justement, j'y pensais hier. Tu sais que certains alignements de dolmens ont exactement la même structure qu'un tel cube? Un cube comme ça, si tu le prends alors qu'il est entièrement fait, tu le tournes, disons, un quart de tour en haut, puis à droite, puis à l'avant, et tu obtiens Stonehenge en réduction. D'ailleurs, tout le monde sait que Stonehenge est en fait le premier ordinateur géant, puisqu'il permet, à l'aide des solstices, de calculer toutes sortes de choses.

Joy - Ok. Mais tu pourrais le faire, s'il te plaît?

Moulinex - Euh... Non.



Seb - Ah ouais, arrête, eh, j'étais champion, de ça. Je le faisais en moins d'une minute. Mais ça me gonfle, à force. Je me souviens, au Havre, on avait même des Rubik's Cube à quatre cases, d'autres avec des coins triangulaires, plus difficiles...

Joy - Ouais, il y en avait ailleurs aussi.

Seb (déçu) - Ah... Bon, de toutes façons, c'est un jeu d'enfant. Attends, je crois que le truc, c'est de commencer par les étages inférieurs, ABA barre DABD barre... Ah non, ça marche pas. Merde, c'est vraiment énervant, ce truc. Ecoute, je suis un peu à la bourre, là, et puis c'est ma neuvième nuit blanche cette semaine, alors je te le ferai plus tard.


THE GATES OF HELL ARE OPEN...
THE FINAL QUEST
GAUNTLET*™ III
THOR
The Warrior
MAGNUS
The Wizard
QUESTOR
The Elf
THYRA
The Valkyrie
Tout d'abord, il y eut...
GAUNTLET*™:
La Sensation Arcade.
Puis vint...
GAUNTLET*™II:
Une Innovation.
MAINTENANT
U.S. GOLD vous présente
GAUNTLET*™ III:
La Révélation.
Entrez dans le monde mystique de Capra, la terre aux huit royaumes, et combattez les forces du mal conduites par un roi démon. Vous devez libérer chaque royaume des légions des ténèbres avant de pouvoir affronter le roi démon en personne, dans une bataille où il n'y aura qu'un seul survivant...
Disponible sur:
CBM 64/128 cassette & disquette.
SPECTRUM 128K, +2, +3 cassette.
AMSTRAD 6128, 6128+ cassette & disquette.
© 1991 TENGEN INC.
Tous droits réservés.
TM Atari Games
Corporation.
TENGEN
U.S. GOLD®
U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX.
Tel: 021 625 3366.
PETRAS
The Rockman
NEPTUNE
The Merman
DRACOLIS
The Lizard
BLIZZARD
The Iceman

J'ai besoin de vous, de vous de vous et de vous, pour aider Titus et les Blues Brothers.

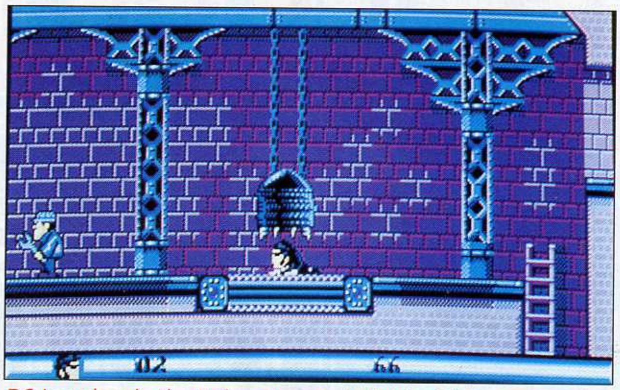
THE BLUES

tests

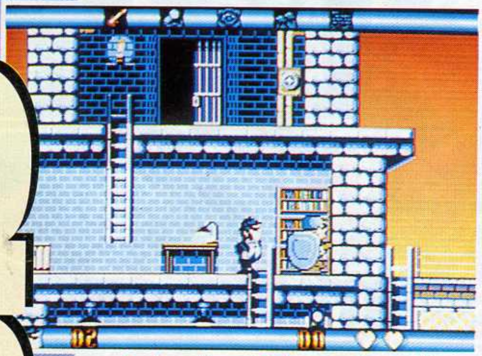
Jake et Elwood jouent en concert ce soir. Cette date est prévue depuis longtemps dans leurs petites têtes, et ils ont bien l'intention de donner une immense fête qui durera toute la nuit. Seulement, des imprévus viennent se dresser devant les deux musiciens: le shériff vient de leur indiquer fort aimablement, avec les dents serrées et en hurlant, qu'ils avaient intérêt à quitter la ville au plus vite, et que les bons citoyens de cette bourgade n'avaient nullement l'intention d'entendre leurs explosions de décibels. D'autre part, et c'est encore plus radical, on vient de leur dérober tout leur matos de musique. Il n'y a plus qu'une chose à faire, parcourir toute la ville à la recherche des différents objets qui vous sont nécessaires, pour faire le concert quand même, malgré l'interdiction.

Voilà que l'écran de présentation s'affiche, et que la musique entonne son hymne au rock'n'roll. C'est là que vous entrez en scène, OOoooh, bien sûr, vous n'êtes ni Jake, ni Elwood, mais sans vous, les deux compères ne pourront rien faire, vous détenez le joystick.

Après un écran qui vous permet de choisir de jouer à un ou à deux, et avec lequel des deux personnages, Jake ou Elwood, vous faites face à un écran représentant une partie de la ville où vous évoluerez. Il y a cinq bâtiments, qui symbolisent chacun un niveau du jeu.



PC. La souplesse des Blues Brothers est surprenante. Il vaut parfois mieux ramper, même sur des tapis roulants, pour ne pas se faire aplatir.



Amiga. Vous voici dans une prison gardée par des flics, des CRS, et truffée de rats et de tunnels. Admirez le dégradé de couleurs dans le fond.



ST. Les parapluies servent à planer quand on saute. C'est très utile pour atteindre des plateformes placées très loin, ou pour passer au dessus d'ennemis sans qu'ils puissent vous toucher.

Au départ, vous débutez dans un centre commercial.

Dans chaque level, vous devrez retrouver un objet qui vous sera utile pour le concert, ainsi, au centre commercial, vous devrez trouver une guitare. De nombreux ennemis se déplacent un peu partout, et viennent vous chercher des embrouilles. Chaque joueur dispose de 3 vies au départ, chaque vie étant représentée par un cœur d'énergie, décomposable en trois parties. Si un ennemi vous touche, ou vous tire dessus, vous perdez une partie d'un cœur. Vous n'êtes pas armé, mais pour vous débarasser de vos ennemis, vous pouvez ramasser des caisses, vous déplacer en les portant à bout de bras, et les lancer sur eux. Attention, les tableaux sont étudiés pour qu'il n'y ait quasiment qu'une caisse pour un ennemi, pas de gaspillage.

Il y a plusieurs choses à faire dans chaque niveau. D'une part vous devez retrouver un objet planqué quelque part, mais ensuite, vous devez trouver la sortie, symbolisée par un petit drapeau, et ce n'est pas toujours évident. En plus, pour agrémenter le tout, des disques trainent un peu partout, et notamment dans des salles cachées, vous

testé sur ST par Seb

Dans un jeu, la première chose qui nous agresse, ce sont les graphismes, puis vient le son, et enfin l'histoire et l'intérêt du jeu. Dans Blues Brothers, on a une bonne impression de départ, puisque les graphismes sont très jolis, très fins, et que la bande sonore tout droit tirée du film est très bonne elle aussi. Le principe du jeu n'a plus rien à prouver, les jeux de plateformes ont fait leurs preuves, et Blues Brothers bénéficie même de petites idées bien originales.

Un bon jeu, donc, où l'on regrettera une maniabilité qui aurait pu être meilleure, et des scrollings un peu violents, parce que trop rapides.

GRAPHISME	17	MANIABILITE	15
ANIMATION	15	SON	17

90%

Disponible sur ST, PC et AMIGA.

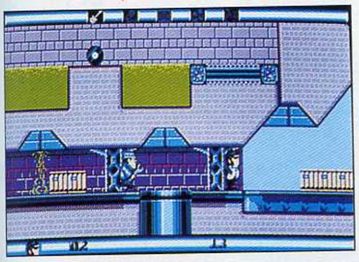
BROTHERS

pouvez les ramasser, et quand vous en avez 100, votre cœur d'énergie se regénère d'un tiers. Certains disques sont cassés, et vous retirent des disques de votre total. De temps en temps, vous trouverez des points d'interrogation, ils peuvent vous donner des points si vous les ramassez, vous en retirer, ou vous immobiliser pendant quelques secondes, forçant votre personnage à danser sur place. Beaucoup plus rares, les cœurs qui augmentent votre énergie, ou le chapeau et les lunettes noires qui donnent une vie supplémentaire. D'autres objets sont plus courants, et purement utilitaires: les ballons, votre personnage s'accroche à eux et s'envole dans les airs; les parapluies qui permettent de se déplacer dans les airs, en tombant plus lentement, et en dirigeant mieux sa trajectoire.

Sachez aussi que vous trouverez de nombreux ennemis tout au long des cinq niveaux du jeu, et tous sont plutôt folkloriques. Le rocker à la banane vous matraque, le rapper vous balance de la bombe de peinture, le paysan vous plante avec sa fourche, le flic vous tire dessus; bref, des tonnes d'ennemis tous là pour vous empêcher de progresser.

Dernière chose, et pas la moins intéressante, il est possible de jouer à deux, en même temps, sur le même écran. Si l'un des joueurs sort de l'écran, sans l'autre, il peut continuer à se déplacer, à l'aveuglette, ou attendre, et la pression d'une touche spéciale sur le clavier permet de centrer l'action sur l'un ou l'autre des Blues Brothers. Il est ainsi possible de passer des endroits difficiles en se relayant, en s'entraidant.

PC. Dans cette usine, gare aux bains d'acide. Et attention à l'ouvrier qui vient pour vous casser la tête avec sa dé. Je sens que vous allez être obligé de prendre une caisse à droite, et la lui lancer dans la tronche.





Amiga. Plutôt que d'escalader, de grimper des escaliers, il est possible de s'élever dans les airs grâce à une grue.

testé sur PC par Seb

Blues Brothers, le titre est prestigieux, le jeu devrait bénéficier de la réputation du groupe, mais aussi du film. Ce n'est pas un mal. Blues Brothers est un très bon jeu de plateformes, maniable, rapide, amusant et original. Les graphismes VGA sont vraiment superbes, et les animations des personnages très réussies. Les scrollings multidirectionnels, souvent un problème sur PC, n'ont pas à rougir, ils sont bons et rapides.

Pour parfaire le tout, les musiques tirées du film, réorchestrées, vont très bien avec l'action du jeu, et donnent la pêche qu'il faut.

Si vous avez envie d'un petit jeu charmant, que vous en avez ras-le-bol des simulateurs de vol ou des wargames, n'hésitez pas à vous procurer Blues Brothers.

GRAPHISME	17	MANIABILITE	17	90%
ANIMATION	16	SON	17	

MEGASTAR joystick

testé sur AMIGA par Seb

Ça commence tout de suite très bien, avec la musique de présentation. Par la suite, tout au long du jeu, vous aurez le loisir d'écouter et d'apprécier les 4 musiques différentes tout droit tirées du film. Elles sont vraiment excellentes. Le reste est un jeu de plateforme excellent, avec des graphismes superbes, mignons, très colorés, et des niveaux variés et pas trop faciles. Les animations des personnages sont vraiment bien faites, amusantes, surtout celles des deux héros du jeu. Un excellent jeu de plateforme de chez Titus qui signe là un grand titre, sans doute le plus grand de son histoire.

GRAPHISME	18	MANIABILITE	17	93%
ANIMATION	17	SON	18	

The Simpsons™ Bart vs. the Space Mutants

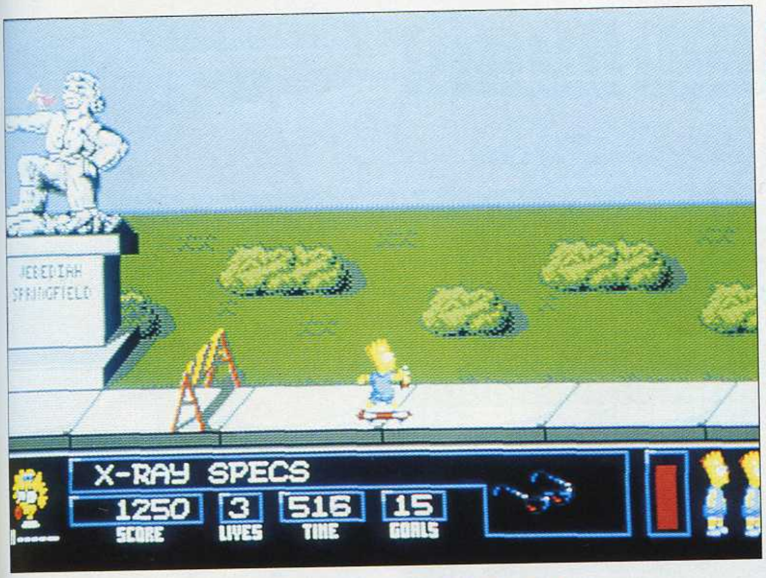
Face aux mutants de l'espace, Ocean fait appel aux Simpsons.



D'horribles aliens ont pris possession de la plupart des habitants de Springfield et maintenant ils ont l'intention de construire une arme formidable qui leur permettra de s'emparer de la terre entière. Bart Simpson est le seul à pouvoir découvrir quels humains sont possédés par les aliens grâce à ses fameuses lunettes à rayons X. Lui seul peut les arrêter, mais cela sera d'autant plus difficile que des canailles comme



Vous utilisez les lunettes à rayons X pour démasquer les envahisseurs et dès que vous découvrez leurs antennes, vous leur sautez dessus.



Une fois les premières énigmes résolues, vous pouvez vous défouler en fonçant sur le skate... mais soyez prudent.

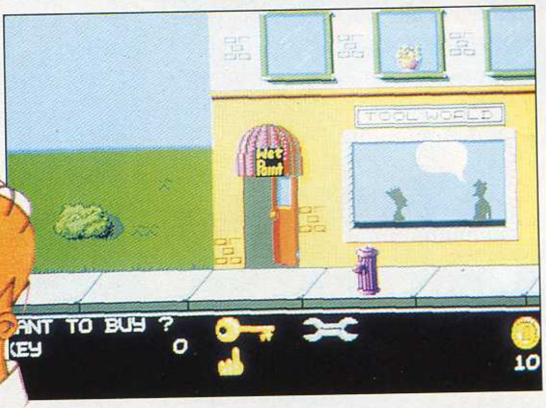
Lors de votre passage dans la fête foraine, profitez-en pour tenter votre chance dans différents stands: ça peut rapporter gros.



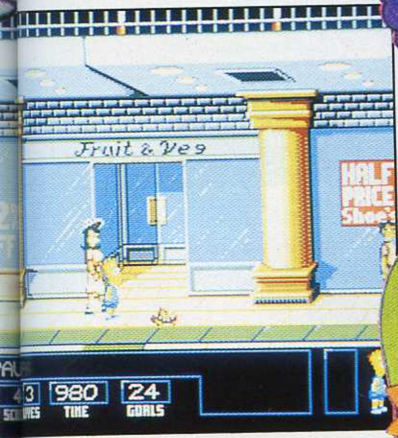


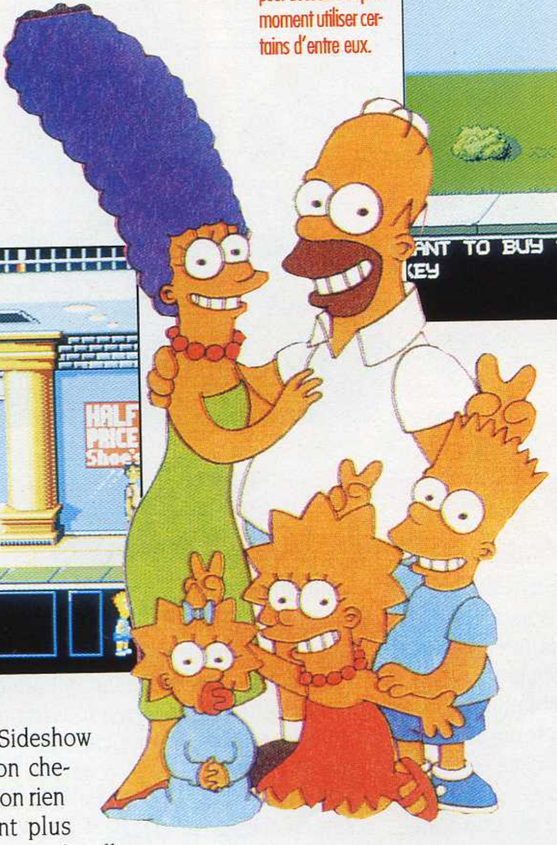
Regardez bien autour de vous, vous découvrirez des objets fort utiles. Ici c'est une fronde.

Achetez tous les objets que l'on vous propose, chacun d'eux a son utilité. Mais il vous faudra vous creuser les méninges pour découvrir à quel moment utiliser certains d'entre eux.



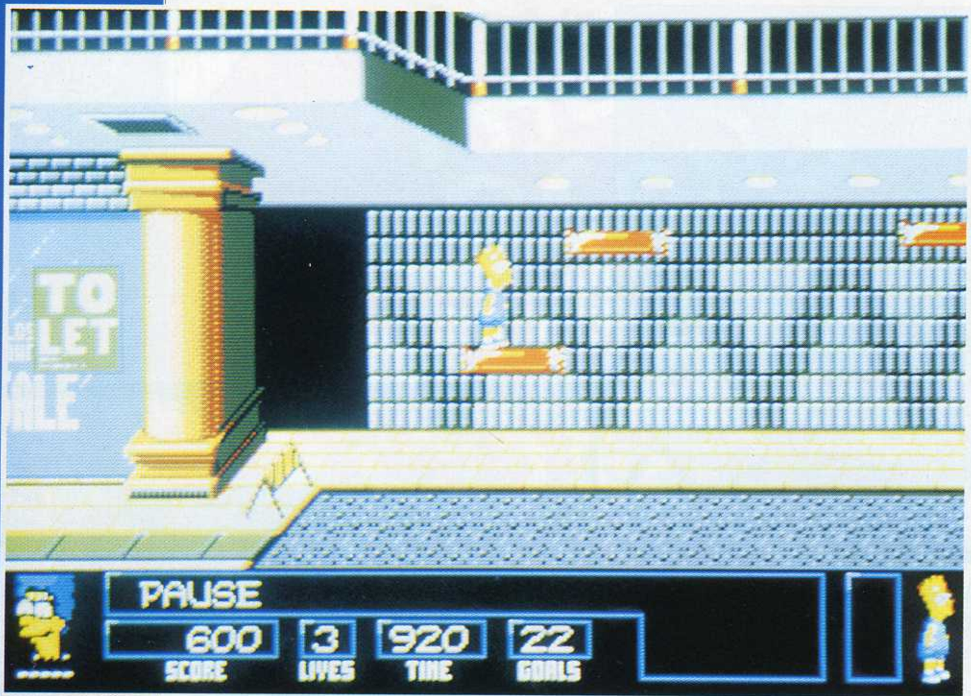
La chasse aux chapeaux est ouverte, on peut vraiment dire que c'est un jeu qui décoiffe!,



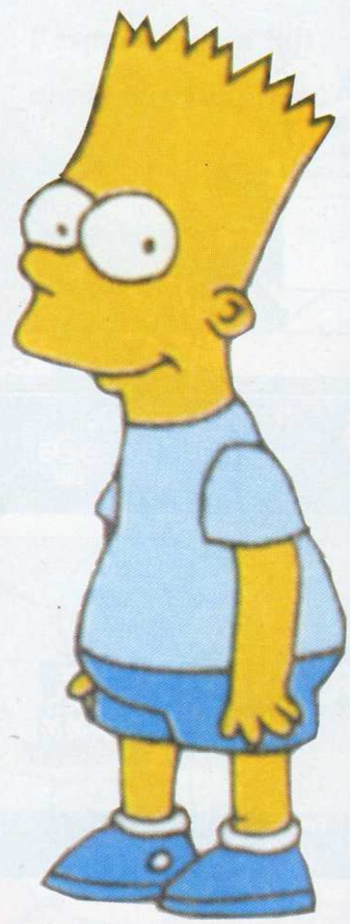


Nelson, The Bully ou Sideshow vont se trouver sur son chemin. Mais à Bart Simpson rien d'impossible, d'autant plus qu'il peut compter sur sa famille pour lui donner un sérieux coup de main dans les moments difficiles. Mettez vos lunettes à rayons X et agrippez votre planche de skateboard, il faut sauver la Terre.

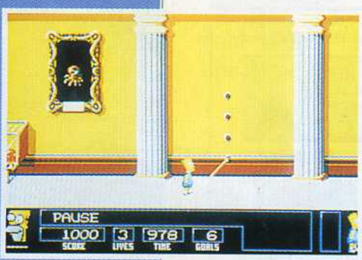
Votre but est d'empêcher à tout prix les envahisseurs d'utiliser les objets qui leur permettront de fabriquer une super arme. Tous les moyens sont bons pour y parvenir et selon les cas, il faut détruire ces objets, les transformer, les récupérer, etc... Dans le premier niveau, qui se déroule dans les rues de Springfield, vous devez rechercher tous les objets de couleur mauve. Un petit coup de bombe de peinture et ils deviennent inutilisables, mais encore faut-il les atteindre. Et puis, il n'est pas toujours possible de s'en sortir aussi facilement et il vous faudra faire preuve de beaucoup d'imagination pour trouver d'autres méthodes bien plus complexes mais tout aussi efficaces. Ensuite, les aliens décident d'utiliser des chapeaux pour fabriquer leur arme (ils ont de drôles d'idées ces envahisseurs!). Alors,vous devez ramasser tous les chapeaux dis-



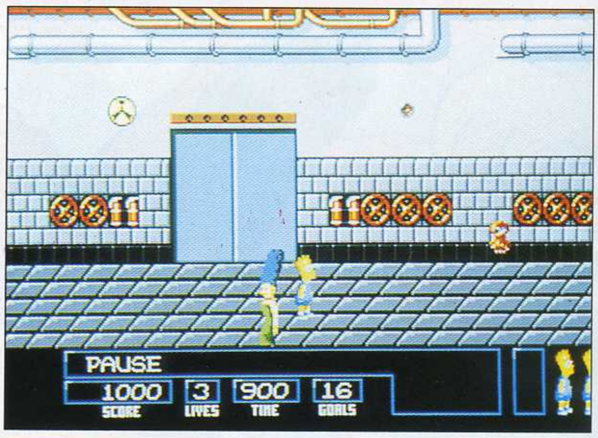
Certains passages donneront du fil à retordre aux spécialistes de jeux de plates-formes les plus expérimentés. Seul un timing irréprochable peut vous éviter une chute fatale.



ponibles, sans hésiter à les déloger de la tête des passants. Après avoir travaillé du chapeau, ce sont des ballons qu'il vous faut rechercher dans une fête foraine. Ensuite, vous laissez tomber la fête pour passer à des loisirs plus culturels: faites donc un petit tour au musée pour y récupérer tous les panneaux de sortie. Enfin, le cinquième et dernier niveau se déroule dans une centrale atomique que vous explorez, à la recherche de containers. Bien sûr, un redoutable ennemi vous attend à la fin de chaque niveau, mais si vous avez capturé assez d'aliens pour donner la preuve de l'invasion, un membre de la famille Simpson vous soutiendra lors de cette rude épreuve.



Explorez soigneusement le musée à la recherche des panneaux de sortie, mais faites très attention aux rayons laser.



La famille Simpson au grand complet viendra vous aider lors de l'exploration de la centrale nucléaire.

MEGASTAR joystick

testé sur AMIGA par Alain Huygues-Lacour

Ce programme est la conversion micro de l'un des grands succès de la console Nintendo aux USA. La version Amiga devrait également faire un carton dans notre pays, ne serait-ce qu'en raison de la popularité de la famille Simpson. Mais heureusement, The Simpsons est un jeu d'arcade/aventure d'une grande richesse qui serait tout aussi intéressant s'il ne mettait pas en scène ces superstars. La réalisation est excellente, avec des graphismes dignes du dessin animé, et la jouabilité est très bonne. Mais attention, c'est un jeu très difficile et il faut sérieusement s'accrocher pour en venir à bout. Vos réflexes sont mis à rude épreuve et il faut être très précis pour progresser dans le jeu. De plus les innombrables problèmes qui se posent tout au long du jeu vous feront fonctionner la matière grise à plein régime, car certaines énigmes sont vraiment tordues. Alors, si vous êtes prêts à en baver pour relever un challenge de taille, n'hésitez pas, vous ne serez pas déçu du voyage.

GRAPHISME	17	SON	16
ANIMATION	17	MANIABILITE	18

93%

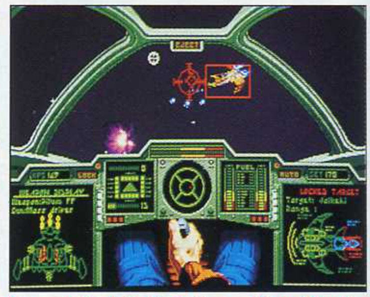
Une fois de plus, Origin signe un logiciel quasi-parfait. Seul défaut, pendant que j'écris ce test, je ne peux pas y jouer.

WING



Le Ferret, chasseur ultra-rapide, est l'un des nouveaux engins que vous pourrez piloter.

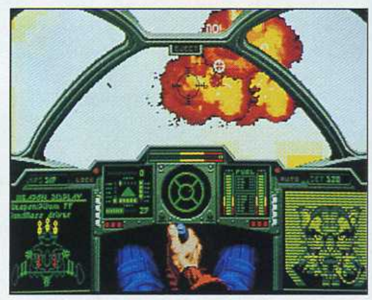
Dix ans se sont écoulés depuis que le Tiger's Claw a été détruit lors d'un raid Kilrathien. A l'époque, on vous a même accusé d'avoir fui lâchement et bien que le temps ait passé, certains vous tiennent encore pour responsable. Lorsque commence le jeu, vous êtes



Nouveauté de choix, l'ITTS (Improved Targed Tracking System) permet de savoir où tirer lorsque l'ennemi et vous-même avancez à grande vitesse. On notera aussi la présence d'un champ de protection temporaire et de torpilles fort performantes.



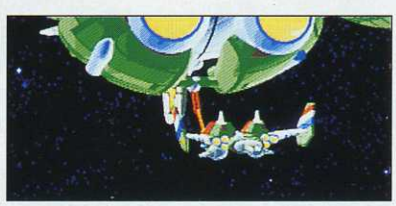
Sauvé de justesse mais attention à l'engueulade en rentrant à la base.



Les explosions sont encore plus grosses et de plus, le logiciel est plus rapide. Du coup, l'espace est toujours plein de bouts de machins qui tournoient en reflétant le soleil local.



Ouf, le logiciel ne décroche pas brusquement lorsqu'on tente d'atterrir. En prime, scènes d'atterrissages et de décollage ne sont pas les mêmes suivant les missions.



Ravitaillement en vol après un saut en hyper-espace. Si vous réussissez cette mission sans vous éjecter et en détruisant toutes les cibles, sachez que Moulinex vous tire son chapeau.



Vous, toujours aussi n'avez qu'une idée en tête: l'existence des vaisseaux invisibles. Vous devrez en combattre plus tôt que prévu et croyez-moi, c'est pas de la tarte.



Ces scènes sont très courantes dans WC2. En vrai, le char roule avec un effet de lumière sur son blindage et au loin, on voit parfois atterrir un appareil.

COMMANDER 2

toujours aussi mal vu de vos collègues ou, au mieux, pris pour un barge. Personne ne veut croire à l'existence de vaisseaux kilrathiens équipés d'un bouclier d'invisibilité. Pour couronner le tout, on vous a dégradé: quelque soit votre niveau à Wing 1 ou dans les Secrets Missions 1 et 2 dont il est possible d'importer les fichiers, vous commencez comme Capitaine. Dès les premières missions, vous êtes détourné sur le vaisseau Concordia. C'est l'occasion de retrouver quelques vieilles connaissances qui croient en vous.

Ce qui frappe le plus dans Wing Commander 2, c'est la profondeur du scénario. Les inter-écrans sont beaucoup plus nombreux et interviennent parfois en plein milieu d'un combat ou lors d'un atterrissage mais combat spatial oblige, l'action ne manque pas. Oh non, on peut pas dire que ça manque d'action. Là-dessus, je me tais et vous laisse admirer le résultat.

COMMANDANT CYRILLE "MOULINEX" BARON.



Le Colonel Ralgha "Hobbes", a rejoint l'équipage du Concordia. Voler avec un tel partenaire n'est pas de votre goût, d'autant que certains événements vous laissent penser qu'il s'agit d'un agent double. Il faudra réussir à le prouver.



Dix ans plus tard, la belle Angel vous appelle toujours "Mon ami". Elle essaie par tous les moyens de vous faire transférer à bord du Concordia, le vaisseau dont elle à le commandement. Une idylle en cours?



Mariko s'est fait couper les cheveux. Depuis que son fiancée a été déporté sur Gorah-khar, elle est encore plus mélancolique. Elle aussi vous est restée fidèle.



Doomsday est de votre côté mais avoir un tel pessimiste pour équipier n'est pas toujours facile. En mission, il vous abreuve de messages radios défaitistes (on ne s'en sortira pas; cette fois-ci je suis mort, etc.).



Stingray est un jeune pilote persuadé que vous n'êtes qu'un lâche. Il faudra bien plus qu'un sauvetage dans l'espace pour le faire changer d'avis.



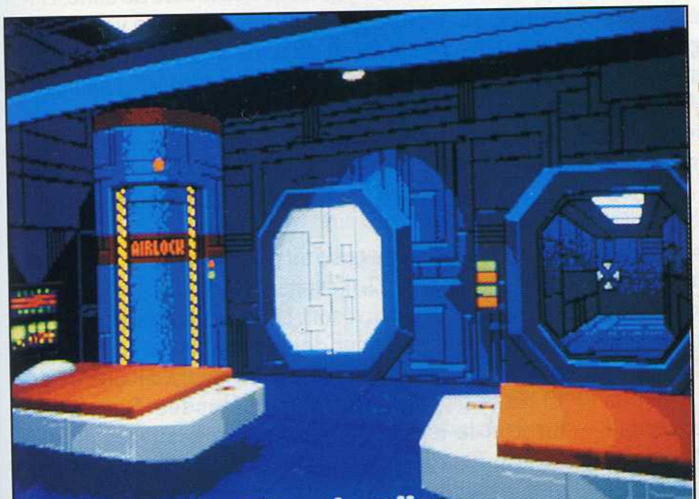
Downtown est un allié sûr mais son style de pilotage est assez curieux.



Paladin est une vieille connaissance. Il est maintenant barbu et agent de renseignement. Il souhaite que vous l'accompagniez dans ses missions. Peut-être accepterez-vous lorsque vous serez lavé de tout soupçon.

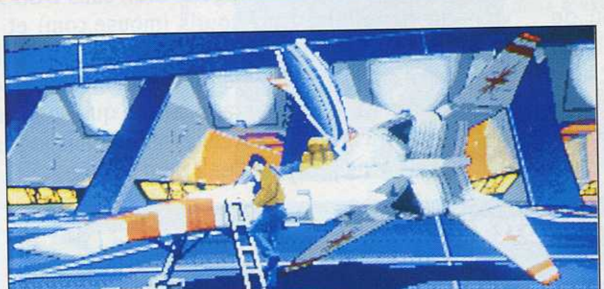


L'amiral Tolwin commande la flotte alliée. Hélas, ce n'est pas le vôtre, d'allié. Ne comptez pas sur lui pour prendre du galon.

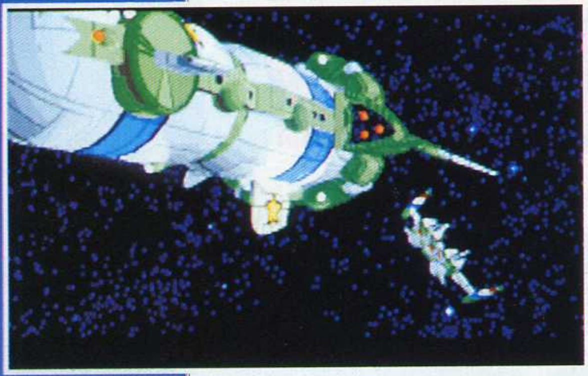


C'est ici que vous pourrez sauver 8 parties, rejoindre le vide sidéral de MS-DOS, suivre l'action grâce à une icône Storyline, qui après chaque mission vous propose une scène animée, dans le même état d'esprit que le bar du Tiger's Claw.





Grâce a un faisceau tracteur équipant ses 3 tourelles de tir, le Broadsword vous permettra de récupérer un coéquipier éjecté ou quelque objet de valeur; une capsule recelant des documents secrets de la plus haute importance, par exemple. C'est aussi pratique pour allumer un adversaire.







Ça vous rappelle quelque chose? Eh oui, le Rapier (ici sortant du Concordia) est toujours en service.

testé sur PC par Moulinex

Oui, je sais que la note va faire hurler. Il se trouve que Wing Commander 2 est ce qui se fait de mieux en ce moment, et si ce qui se fait de mieux en ce moment ne peut pas être noté au maximum – soit cent – à quoi cela sert-il de noter en pourcentage? Le premier qui me les brise avec des questions de philo au petit pied du genre "La perfection est-elle un but inaccessible (expliquez en une page par la méthode syllogique), se prend un coup de canon à particules. Et un missile.

Sans conteste, le plus impressionnant est la bande-son: la séquence d'introduction permet d'entendre les voix digitalisées des protagonistes (Soundblaster seulement) et laisse augurer de ce qu'Origin fera dès l'avènement (imminent) du CD-ROM. La surprise passée, on remarque également la bande-orchestre (toutes cartes sonores), excellente, très variée et qui de plus colle parfaitement à l'action. En ce qui concerne l'image, là aussi on ne peut qu'applaudir. Le graphisme VGA 256 couleurs est splendide et la mise en page, le découpage si vous préférez, digne d'un film à grand spectacle. On appréciera aussi dans ce second volet une plus grande maîtrise du zoom VGA. Cela se traduit surtout par une accélération des animations et empêche autant que possible l'apparition d'objets en gros plan ressemblant à un tableau de Mondrian (si vous ne comprenez pas, remplacez "tableau de Mondrian" par "blocs de Lego, ça mon vieux c'est super que même que mon père m'a fait un moulin avec, une fois"). Nouveau aussi, le nombre incroyable de scènes animées intermédiaires, permettant de suivre l'action au mieux.

Les commandes, clavier, joystick ou souris, sont toujours aussi ergonomiques. Ma préférence va à cette dernière, de loin l'outil le plus pratique pour piloter puisque non seulement les deux boutons sont gérés, mais aussi le double-clic et le clic en se déplaçant. Enfin, les combats bénéficient d'une nouveauté de taille: l'intelligence. En effet, Wing Bidule 2 analyse vos déplacements et votre façon de vous débrouiller en vol. Il en résulte que les vaisseaux Kilrthiens vous allument avec style. La contrepartie, c'est que lorsque vous vous mettez à changer radicalement de technique de pilotage, c'est vous qui les allumez; mon truc préféré: "freiner" sec pour que deux vaisseaux Kilrathiens se rentrent dedans!

Cela étant, une mise au point s'impose: pour profiter à plein de WC2, il est nécessaire que le PC tourne sous DOS 5.0 de Microsoft. Le logiciel réclame en effet 570 Ko minimum pour démarrer et encore: pour bénéficier de toutes les musiques, il faudra rajouter à cela 10 Ko et disposer de mémoire étendue. Dans le cas inverse, le logiciel gère au mieux bruitages et musiques. Pour les voix, compter 20 Ko de plus et afin que les accès disque ne ralentissent pas tout, tablez aussi sur un Smartdrive des familles ou au pire, un Fastopen de derrière les fagots. Bref, sans DOS 5.0, vous devrez piloter sans souris (mouse.com) et en QWERTY (Keybfr) mais pour finir sur une note positive, sachez que le jeu reste quand même extraordinaire malgré ça. Comme il faudra bien que vous passiez un jour au DOS 5.0, autant avoir une raison aussi bonne que Wing Commander 2 pour le faire.

GRAPHISME VGA	**19**	**SON SOUNDBLASTER**	**19**
ANIMATION	**20**	**MANIABILITE**	**20**

100%

Taille : 15 Mo. Disponible sur PC. Manuel VF : –

Serrez votre couche culotte, accrochez bien votre tétine car Baby Jo, le bébé perdu de Loriciel, va vous en faire voir de toutes les couleurs!

BABY JO

Décidément papa et maman sont des personnes charmantes. Quelle délicieuse idée de partir à la campagne un dimanche, loin des tracas et de la pollution qui infeste toutes ces gigantesques cités modernes... Evidemment tout irait beaucoup mieux si l'une de ces délicieuses personnes avait songé, ne serait-ce qu'une micro-seconde, à ramener l'adorable bambin qu'est Baby Jo. Bon c'est vrai, tout le monde ne peut pas avoir le Q.I. d'Einstein.



Tu l'as vu mon hochet? Et paf! Pan dans l'oeil! Baby Jo ne plaisante pas. Il est prêt à tout pour retrouver sa douce maman, celle-là même qui, j'en suis intimement persuadé, l'a lâchement abandonné. A quand la Vengeance de Baby Jo?

La question qui demeure alors en suspends est: faut-il avoir le Q.I. si développé pour ne pas oublier son gamin sur la route? Admettez que ça expliquerait bien des choses. Passons et revenons plutôt à notre Baby Jo préféré.

Baby Jo étant un gamin bourré de ressources, il décide comme un grand de partir retrouver sa maman. Sur le chemin du retour notre tendre nourrisson pourra ramasser des objets qui feront sa plus grande joie: gâteaux, fruits, glaces, sucettes... Mais attention, on est un vrai bébé ou on ne l'est pas. On ne peut échapper aux petites tracasseries naturelles qui succèdent tout bon repas, si vous voyez ce que je veux dire? De ce fait il faudra songer à changer de couche-culotte de temps en temps pour ne pas trop se ralentir, l'excès de poids étant aussi désagréable que gênant. Encore heureux que Baby Jo soit capable de se changer seul! On rêve d'enfants pareils! Les bonbons c'est bon mais ça ne suffit pas pour se nourrir. Pour ne pas mourir de faim il faudra mettre la main sur des biberons que le mioche



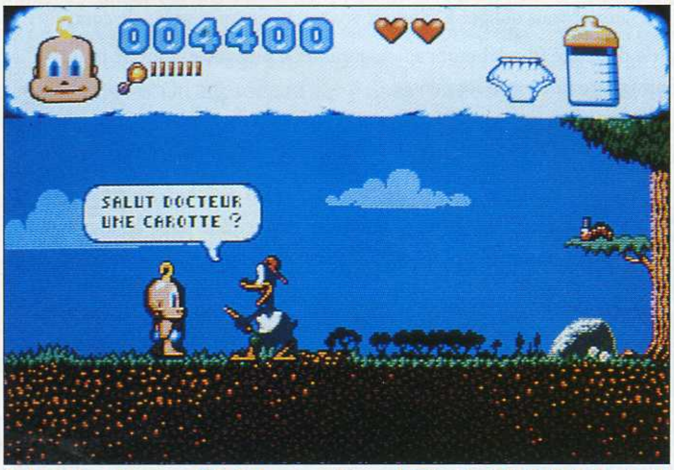


Il faut toujours écouter sa maman. Quand elle dit que le feu ça brûle, ça n'est pas pour rien. Alors à l'avenir on ouvre ses petites oreilles!!

engloutira sous vos yeux. La pause biberon se terminant sur un mignon petit rot de bébé.

Si je m'arrétais là vous pourriez croire que ce n'est qu'une histoire de nourriture ce qui serait une grave erreur! En effet il existe plein d'autres objets, jugez plutôt: des cadeaux explosifs qui vous balancent des fers à repasser en pleine tronche (tordant!), des couches magiques de sept-lieues, des capes de protection ou encore des ballons gonflés à l'hélium qui vous emmeneront vers les cieux. Bref, vous m'avez compris ce n'est pas la diversité qui fait défaut.

Pardon? Vous dites? tout cela vous semble bien niais et la baston dans tout ça? Mine de rien, il faut bien se le dire, Baby Jo à une âme de tueur psycopathe! Ca vous étonne, hein, avouez! Armé de hochets de lancer, ramassés ça et là sur la route, il se débarassera de ses nombreux ennemis: vers, araignées, guêpes, chiens... Bien sûr il faudra s'acharner sur certains d'entre eux, c'est classique, la vermine est coriace. Il a y aussi des tondeuses à gazon et des voitures dont les grands yeux doux cachent en fait des monstres de cruauté. Vous imaginerez sans peine



Il a le physique d'un certain Dufy Duck mais ce n'est pas lui! C'est Jock The Duck. En fait c'est le seul gentil de la partie, le seul qui, par ses conseils avisés, se donnera la peine de vous filer un coup de main. Ca mérite bien une photo, non?

IN GOING HOME



Pensez qu'il faut être à l'affût de la moindre salle secrète! Et dans les salles songez à fouiller les plafonds par exemple, on ne sait jamais ce qui peut tomber du ciel. Parfois se sont des marteaux, des scies, des éclairs...



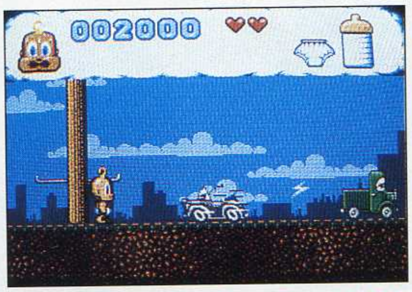
Notre brave Baby Jo ne respire-t-il pas l'intelligence, une fois suspendu à son ballon gonflé à l'hélium? En voilà un sourire qu'il est beau!

le cauchemard que vit ce délicat poupon. Heureusement que Jock the Duck, dit le canard pour les anglophobes, sort parfois pour glisser à l'oreille du gosse des renseignements utiles pour sa survie. Enfin, si vous ne voulez pas que Baby Jo survive, vous pouvez toujours faire la sourde oreille, moi je disais ça pour vous aider.

Une fois les mares de lave esquivées, les rondins de bois évités et les feux de camps sautés, notre sacré gamin aura tout le loisir d'explorer mille et un endroits. Il ne faut rien négliger car le pays regorge de salles secrètes et les salles secrètes regorgent de secrets. Une fouille méticuleuse sera nécessaire pour ne pas passer à côté d'objets qui faciliteront la progression de bébé. Vous n'avez pas fini de chercher! D'autant plus que les chemins, même s'ils mènent tous à la maison, sont multiples!

Au fait, si jamais vous croisez les parents de Baby Jo pensez à me les envoyer, j'ai deux mots à leur dire. Entre nous je suis sûr qu'ils ont voulu l'abandonner. Le temps de les rencontrer pour me faire un petit beat them up et puis je retourne m'amuser avec Baby Jo.





Si vous ne faites pas attention il risque d'y avoir du bébé écrasé sur la route ce qui ferait extrêmement négligé.

MEGASTAR joystick

testé sur AMIGA par the Shadowrunner

Voilà un vrai bébé, il pleure, il rit, il veut son biberon... C'est bien fait et surtout c'est amusant! On plongerait bien Baby Jo quinze fois dans la lave rien que pour l'entendre hurler et le voir décoller!

Comment ça je suis un vrai sadique? L'animation qui est correcte permet une parfaite jouabilité, ce qui ne veut pas dire que le jeu soit facile, loin de là! La musique qui acccompagne chaque niveau est gaie, un peu comme BaBy Jo lorsqu'il vient d'ingurgiter son biberon, et colle parfaitement au jeu. Malgré le faible nombre de niveaux, quatre au total, on ne cesse de faire de nouvelles découvertes tant ces quatre étapes sont riches et originales. Bien sûr celà entraîne cependant une certaine monotonie dans les décors. Qu'importe car Baby Jo in Going Home est un must dont on n'a pas fini de se délecter.

GRAPHISME	16	SON	17
ANIMATION	15	MANIABILITÉ	16

91%

Disponible sur Amiga.

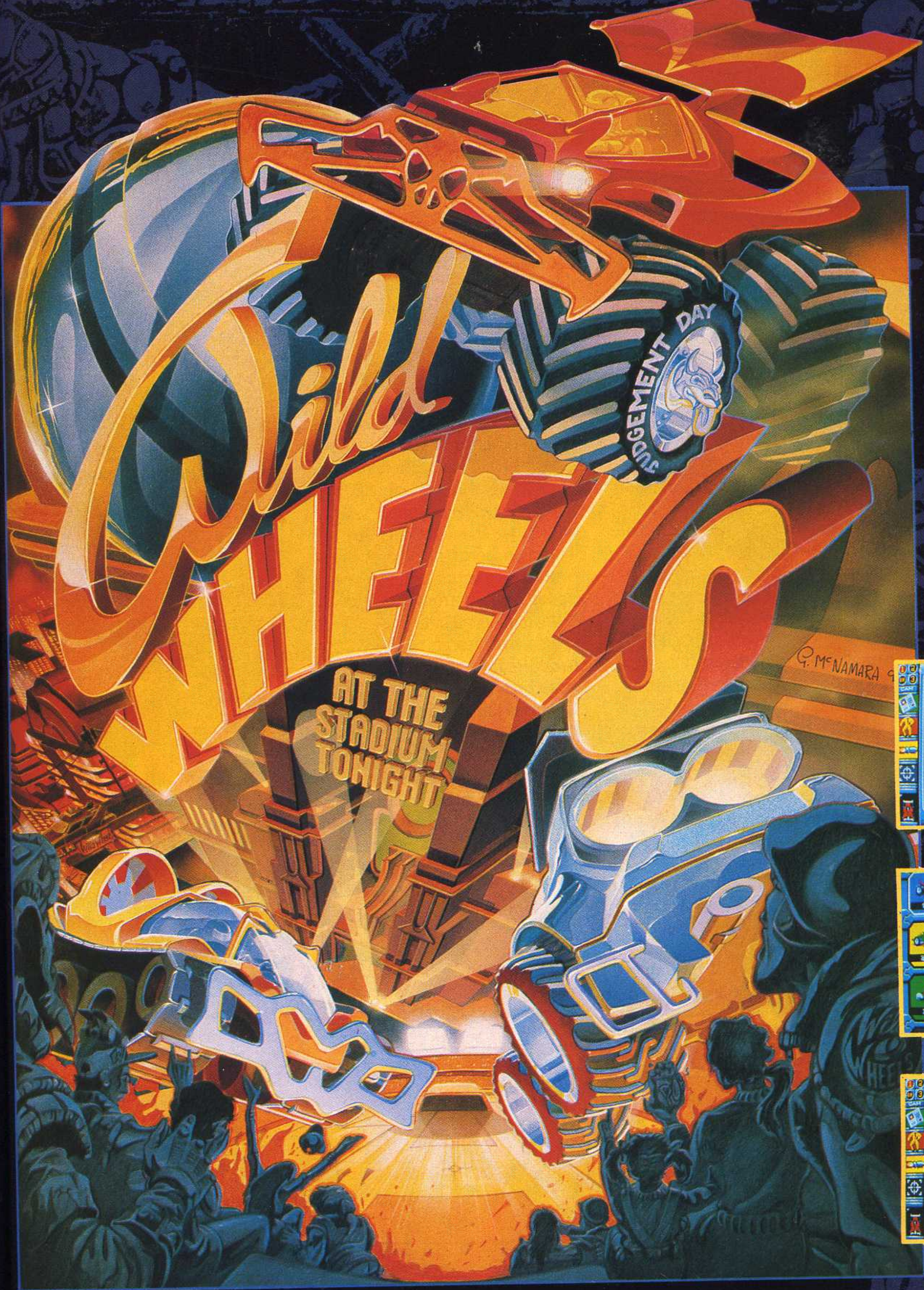








Avec les aventures de l'ELFE Cornelius, vous allez plonger dans un univers étrange et envoûtant. Armé de votre anneau magique aux multiples pouvoirs, vous affronterez des créatures maléfiques.
En progressant dans la vellée mystique des Gnômes, vous décuplerez vos pouvoirs. Vous rencontrerez les puissants gardes du château aux muscles saillants, et à l'intelligence d'un ver de terre. Ne leur laissez aucun moment de répit. Ils deviendraient très vite de redoutables ennemis. D'innombrables créatures vicieuses viendront vous défier. Seuls votre habileté, votre intelligence et votre bravoure vous permettront de survivre. Utilisez les éléments du décor, pour éviter les pièges que vous tendent vos ennemis. Découvrez les passages secrets enfouis dans la forêt: Ils vous révèleront des indices essentiels pour votre quête. MAIS ATTENTION, VOTRE PROPRE FANTOME PEUT APPARAITRE, ET VENIR VOUS HANTER!





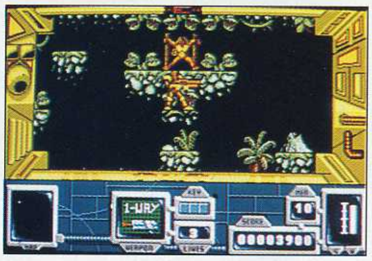




LES WILD WHEELS arrivent et vous n'êtes pas prêt de les oublier. A bord de votre bolide rugissant, vous êtes le héros d'un sport violent et sans pitié: LE CARBALL. La sphère métallique brûle sous vos jantes. De dragsters en dragsters, elle circule à une vitesse démentielle. Votre seul objectif: la catapulter dans le but adverse. Maintenant, si vous en avez le courage, entrez dans l'ARENE des champions.

ATTACHEZ BIEN VOS CEINTURES, ÇA DÉCOIFFE.

Grosse baston à dos de machine à voyager dans le temps pour Electronic Arts.



Voilà les prisonniers que vous devez libérer dans le premier niveau. Quand vous vous approchez, ils crient "heeeeelp", ça motive, on a envie de prendre des risques pour eux. Le nombre de prisonniers restant à délivrer est indiqué dans une petite fenêtre à l'écran, au-dessus du score.

ZONE WARRIOR

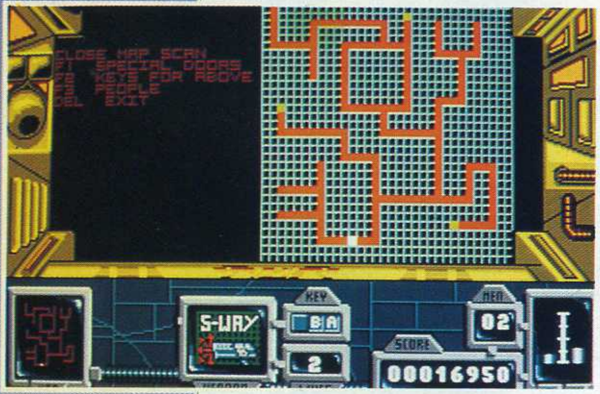
L'horrible empereur de la planète du peuple Geek vient de trouver une nouvelle idée pour détruire toute la population de la planète Terre. Cela fait déjà de nombreuses années qu'il cherche, ses attaques contre notre belle planète furent nombreuses et parfois sanglantes, mais cette fois il a trouvé une méthode qui lui assurera une disparition totale de tous les êtres humains. A l'aide d'une machine à voyager dans le temps, l'empereur des Geeks à envoyé de nombreux hommes de troupe en plusieurs endroits de la planète, en plusieurs époques. La mission de ces hommes consiste en une seule et unique chose: stopper l'évolution de la race humaine, pour qu'elle disparaisse. Pour cela, dans chaque époque, les hommes de l'empereur malfaisant détiennent prisonniers les plus importants personnages de l'époque, ceux qui auraient pu, par leur ingéniosité, ou par la chance, fait progresser l'évolution humaine.

Le seul moyen de lutter contre une arme est d'utiliser la même. Le conseil général de la planète a donc décidé d'envoyer un zone warrior dans chaque époque attaquée par les Geeks. Un héros musclé et armé devra donc parcourir les mêmes lieux que les Geeks, retrouver et délivrer les prisonniers qu'ils ont fait, et tuer le plus d'envahisseurs possible. Dans chaque région, un chef Geeks se trouve caché, il faut trouver une clé qui mène à lui. Il y a aussi une cache d'armes, gardée par une clé aussi, ainsi qu'un prisonnier principal, lui aussi derrière une clé. Votre mission est donc divisée en plusieurs phases: délivrer les prisonniers, trouver les clés, délivrer le chef des prisonniers, trouver la cache d'armes et tuer le chef Geeks. Vous serez alors transporté dans une autre région, dans une autre époque.

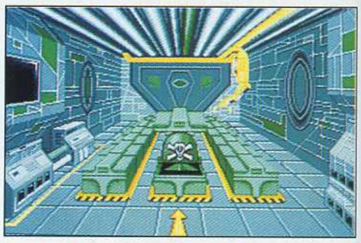
Pour vous repérer, il existe une carte de chaque monde, mais elle est divisée en quatre parties, et là aussi, vous devez retrouver les morceaux pour en bénéficier, pour pouvoir suivre votre chemin et connaître les emplacements des clés, des prisonniers et des caches secrètes.



Voici une des trois clés à récupérer pendant que l'on délivre les prisonniers. Admirez le tir du personnage, très multiple, qui permet d'arroser le terrain à fond. Au cours du jeu, le joueur peut ramasser des options d'armes et améliorer son tir.



Voici la carte du premier niveau, accessible à tout moment par une simple touche. Les chemins sont indiqués en rouge, mais attention, là, le joueur à récupéré les 4 morceaux de la carte, et tous les chemins sont indiqués, au départ, il n'y a rien. En appuyant sur certaines touches, le joueur peut même obtenir des indications sur la position des clés, des prisonniers et des trois planques finales.



La cache d'armes, accessible une fois que vous avez libéré tous les prisonniers, et que vous obtenez les trois clés, dont celle qui ouvre la porte de cette planque. Devant vous, trois containers, ouvrez-en un, en hasard: vous pouvez tomber sur une vie en plus, une vie en moins, ou une bombe pour votre armement.

testé sur AMIGA par Seb

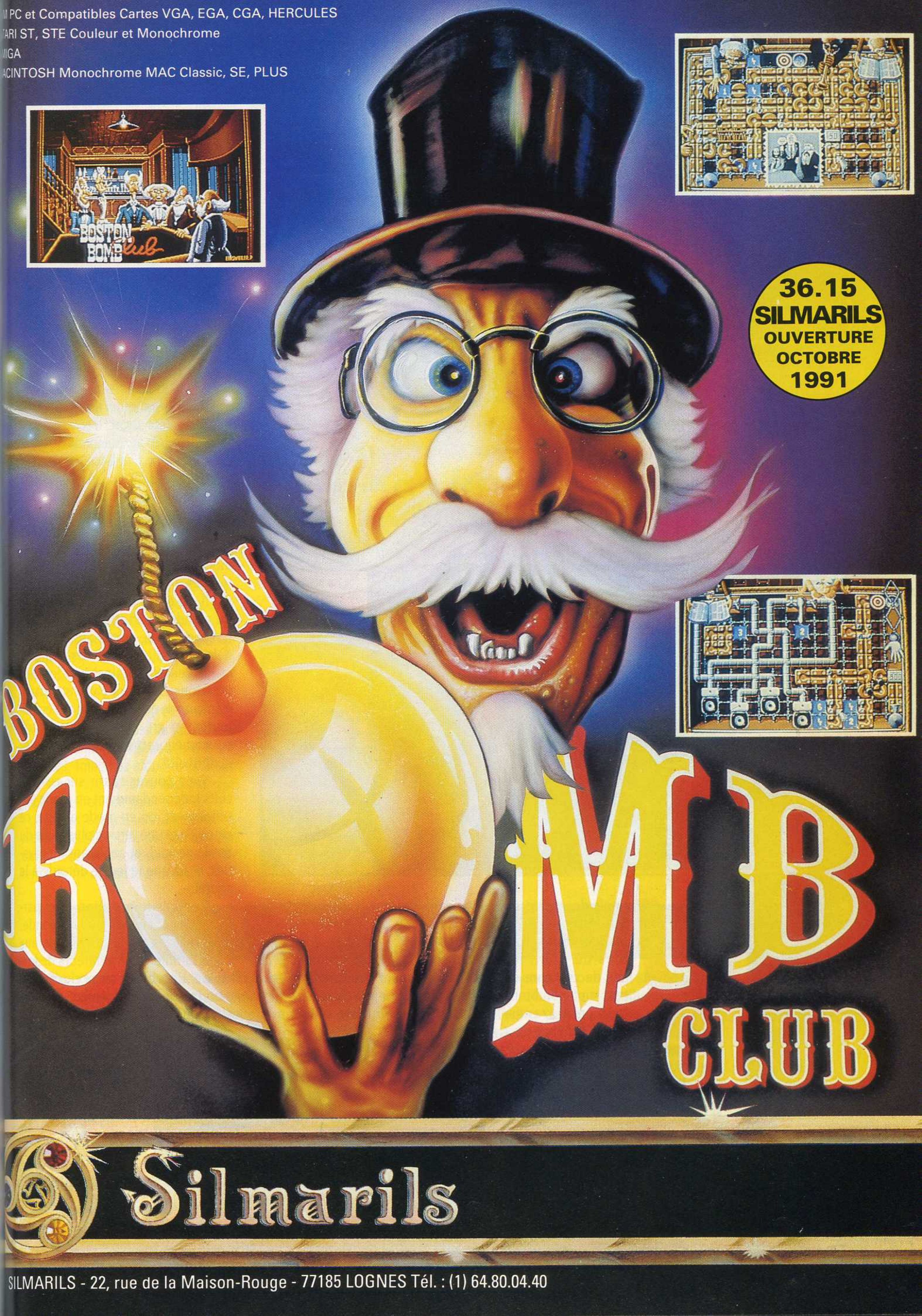
La musique d'intro, celle qui accompagne le jeu, ainsi que les bruitages et les digits sonores sont vraiment superbes. Rien que pour ça le jeu mérite d'être chargé, volume à fond.

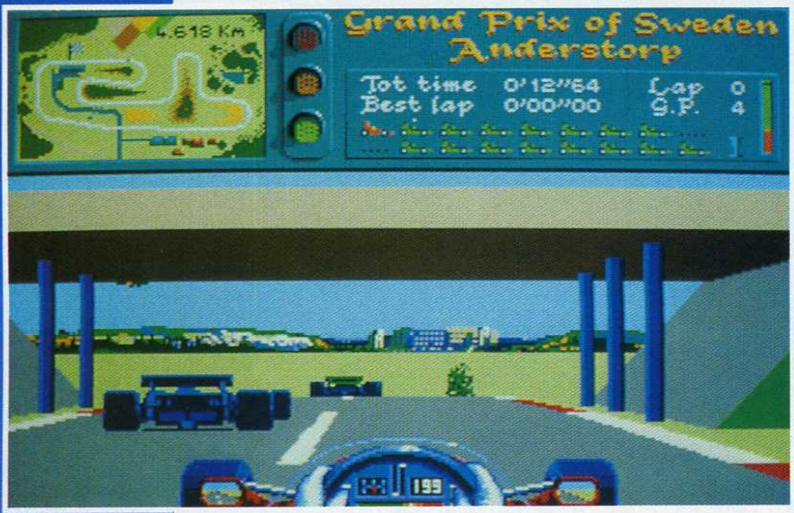
Par contre, pour le reste, c'est très moyen. Les graphismes ne sont pas jolis, les couleurs trop sombres et peu visibles, et la fenêtre de jeu est toute petite. Les animations des sprites sont simplistes, bien que réalisées de manière honorable. Zone Warrior est un jeu d'arcade et d'exploration, il faut se promener dans des labyrinthes, surveiller une carte du coin de l'œil, et poursuivre des routes pour atteindre ses ennemis. En fait, le jeu ne manque pas d'intérêt, on a bien envie d'aller plus loin, pour voir la suite, mais dans un tableau, on ne rencontre que deux types d'ennemis, très simples à détruire, et deux sortes de décors qui interagissent avec le joueur. Cela fait peu, et tout devient très vite très répétitif.

GRAPHISME	14	SON	18
ANIMATION	13	MANIABILITE	15

70%

Disponible sur AMIGA.


PC et Compatibles Cartes VGA, EGA, CGA, HERCULES
TARI ST, STE Couleur et Monochrome
MIGA
ACINTOSH Monochrome MAC Classic, SE, PLUS
BOSTON BOMB club
36.15
SILMARILS
OUVERTURE
OCTOBRE
1991
BOSTON
BOMB
CLUB
Silmarils
SILMARILS - 22, rue de la Maison-Rouge - 77185 LOGNES Tél. : (1) 64.80.04.40



Admirez les énormes objets 3D, en plus de votre voiture, et des concurrents. Et ça va à toute vitesse, et ça ne ralentit pas, et c'est fabuleux.

Quand vous entrez dans un tunnel, non seulement le sprite de celui-ci vous recouvre entièrement, mais les couleurs s'assombrissent pour parfaire l'effet.



VROOM

Une voiture de course qui va vite,
ça fait "vroom".Lankhor le sait mieux que tout le monde.



Quand les voitures de vos adversaires s'en vont au loin, elles ne disparaissent pas d'un coup, en plein milieu de la route, non, les sprites sont réduits jusque au minimum, jusqu'à un pixel si il faut. Résultat: un réalisme sans pareil.

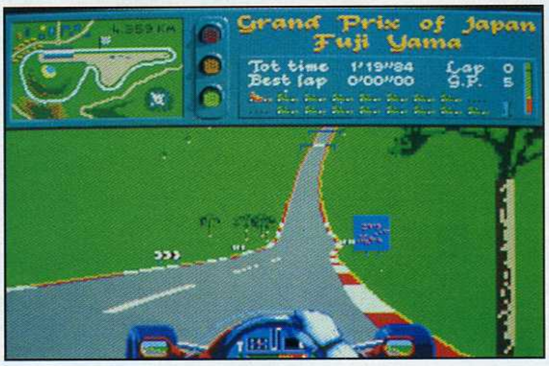
Un soft de course de voitures qui arrive à Joystick, ça fait toujours du bruit, les fans de ce genre de jeux sont nombreux dans nos rangs. Quand en plus c'est Vroom qui débarque pour être testé, l'agitation n'est que plus importante. Faut dire que ce soft, on nous l'annonce depuis longtemps, depuis très longtemps, cela fait des mois qu'on nous promet la version finale. Ça y est, elle est là, et le résultat est tellement extraordinaire qu'on pardonne tout, les retards, les faux espoirs, tout est effacé.

La représentation graphique de Vroom est assez particulière, c'est un mélange de sprites, avec effets de zooms, et d'objets en 3D surfaces pleines. Le tout donne un effet de réalisme saisissant, d'autant plus impressionnant que le soft est très rapide, tout bouge avec une parfaite fluidité, le véhicule réagit à la moindre impulsion de la souris ou du joystick.

Il y a 6 des plus grands circuits du monde répertoriés dans Vroom. La topographie de ces circuits est fidèle à la réalité, hormis les montées et les descentes, ainsi que les dispositions des panneaux et autres éléments de décor. Ceux-ci ont été rajoutés au gré des programmeurs, pour améliorer l'intérêt du jeu, voire la difficulté.

Vous pouvez courir sur ces circuits indépendamment en mode entraînement, ou en mode arcade, ce mode étant une version plus facile du mode normal, et se jouant au joystick, alors que le jeu se déroule à la souris.

En mode compétition, vous participez au championnat du monde, ainsi que les 15 autres pilotes aux noms familiers des amateurs de formule 1. Un tableau, avant chaque départ, indique le classement général, ainsi que les points remportés par



Les montées et les descentes donnent des effets de profondeur extraordinaires. Admirez les poteaux, tout au fond, ceux-ci, comme tous les sprites, peuvent être réduits au minimum si ils sont très lointains. La routine de gestion graphique de Vroom à dû être longue à programmer, mais le résultat est vraiment parfait.

chacun dans chaque course. Ensuite, vous voilà aux essais, où vous devrez faire un tour de circuit le plus rapidement possible, pour obtenir la meilleure place sur la grille de départ. Puis c'est la course elle-même.

Les graphismes sont très nombreux: poteaux, ponts, tunnels, rochers, arbres, buissons, et bien sûr les autres voitures. Quel que soit le nombre de sprites, le jeu ne ralentit pas du tout, c'est fabuleux, surtout quand on passe sous un pont qui prend tout à coup l'écran entier, et que vous avez 10 voitures devant vous. Une vraie performance de programmation.

Les sons des voitures sont assez réalistes, et au moins aussi énervants que sur un vrai circuit. Mais là encore, les programmeurs ont réalisé une performance. Quand vous vous approchez d'une voiture, ou de plusieurs, qui est encore au loin, vous entendez son bruit de moteur ajouté au vôtre, avec l'intensité équivalente de la distance qui vous sépare du véhicule. L'effet est saisissant.

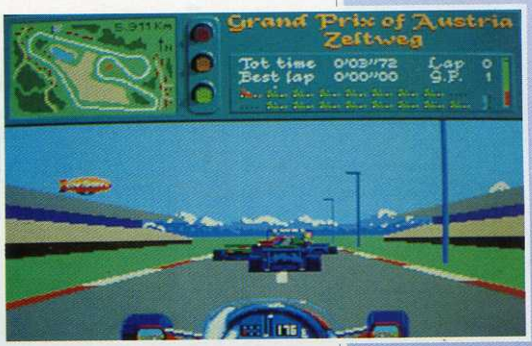
Divers indicateurs sont présents pendant la course: votre position, la position de l'accélérateur, les vitesses, l'état du réservoir d'essence, l'état de vos pneus, l'état de votre moteur, votre temps actuel, votre meilleur temps. Rien n'a été oublié.

Dernière option, et pas des moindres, il est possible de jouer à deux en connectant deux bécanes ensembles. Imaginez alors les courses que vous pouvez faire, sachant que l'action ne ralentit pas.

Vroom est très certainement le meilleur jeu de course de formule 1 sur ordinateur. Il est tout simplement interdit de ne pas se le procurer.



Circuit du Castellet, France.



Circuit Zeltweg, Autriche.

Circuit Watkins Glen, U.S.A.





Circuit d'Anderstop, Suède.

Circuit du Mont Fuji, Japon.





Circuit Silverstone, U.K.

Megastar joystick

testé sur ST par Seb

Vroom est tout bonnement fabuleux, extraordinaire. Quand on le voit pour la première fois, on se demande si c'est vraiment un ST qui pilote tout ça, ou si la bécane a été trafiquée tant le jeu est parfait techniquement. On ne se lasse pas d'admirer les effets de vitesse, de faire des queues de poisson à ses adversaires, de les doubler sous les ponts, dans les tunnels. Au bout de quelques minutes de jeu, on croit vraiment être sur un circuit de formule 1, et on se surprend à trembler pour sa vie.

Comme je suis un très méchant garçon, j'ai quand même trouvé des défauts à Vroom. Bien sûr, ce n'est rien de grave, c'est un détail, mais c'est juste pour la forme: d'une part l'écran de résumé des scores est d'une laideur sidérante, il n'y a que du texte; d'autre part les explosions quand vous foncez contre des obstacles sont assez ridicules. Mais le reste est tellement fabuleux que ça n'a aucune importance.

Vroom devient le jeu qu'il faut posséder quand on a ST. Vroom est la référence technique sur cette même bécane à partir de maintenant. Il faut vraiment détester les courses de voitures pour ne pas se le procurer.

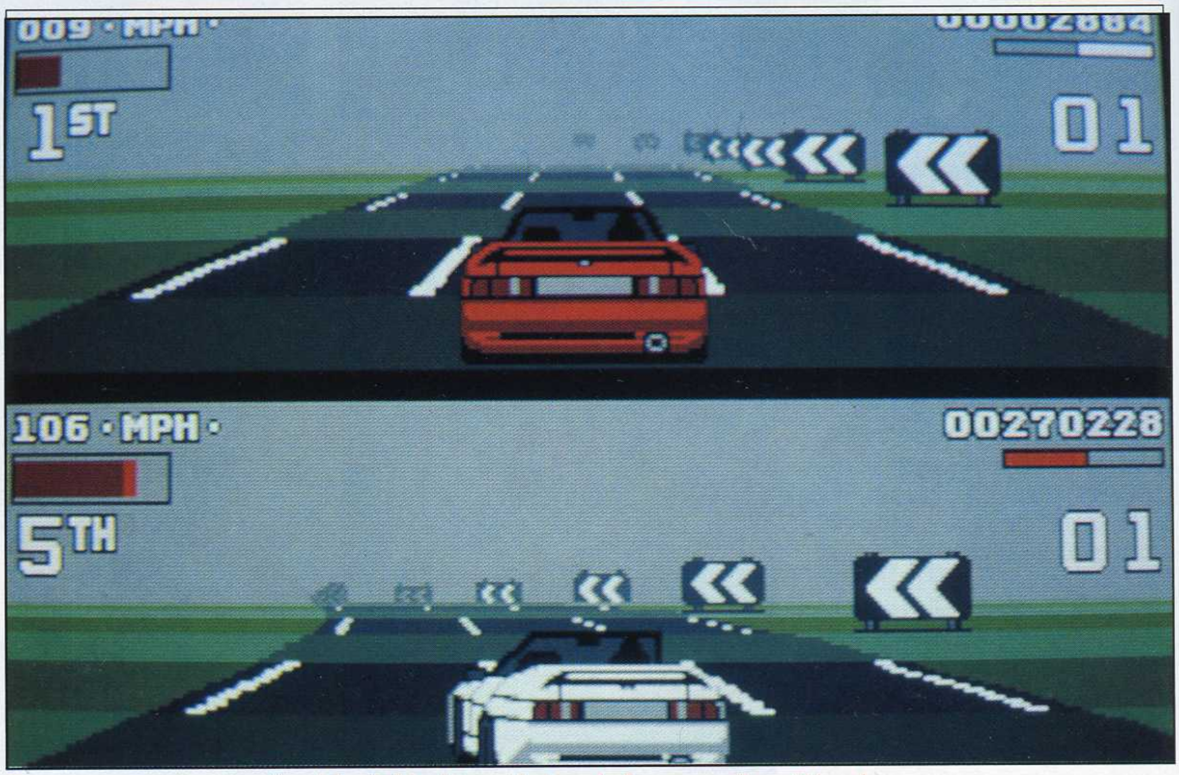
GRAPHISME	**17**	**SON**	**16**
ANIMATION	**19**	**MANIABILITE**	**16**

98%

Disponible sur ST.

Une course de voiture comme Lotus II, on n'y croit pas. Merci Gremlin.

LOTUS II



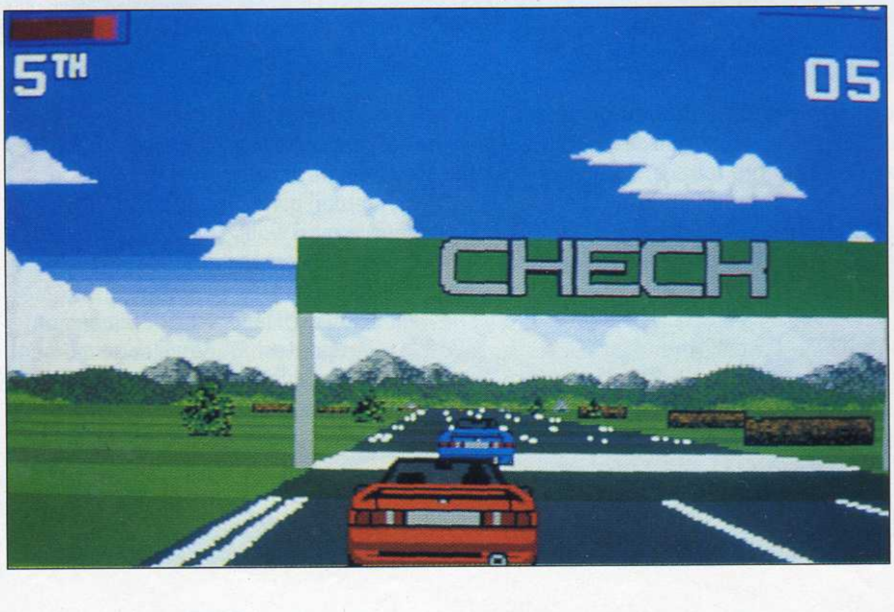
Lorsqu'il y a du brouillard, les objets sont de plus en plus flous comme on l'aperçoit ici avec les panneaux.

Lotus Turbo Esprit est détrôné par Lotus II. Que dire d'autre à la vue de cette course hyper rapide. Attention au départ: Mark, Set, Go! Les véhicules se propulsent en avant. Ayant choisi de changer mes vitesses à la main, je perds quelques secondes. Qu'importe, j'en profite pour voir les concurrents roulant devant moi. Allez, assez admiré, fonçons. Bientôt, la route défile à une allure folle et il faut zigzaguer entre les voitures. Pour le moment, la course se déroule dans une forêt mais en réalité, Lotus II dispose de plusieurs types de circuits. Au programme, conduite sur neige, sous la pluie pendant un orage, dans les marais (forcément, avec ce qui tombe), course dans le désert, conduite nocturne et traversée d'une ville. Cette dernière option, très amusante, permet entre autres de rouler à contresens.

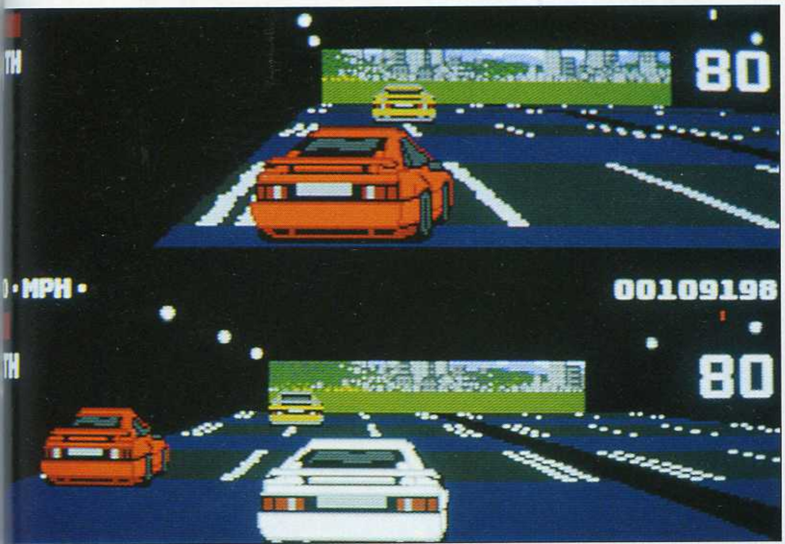
Les véhicules qui viennent à votre rencontre klaxonnent; gare à la casse si vous les percutez.

Dans Lotus II, la voiture n'explose jamais mais chaque fois que vous rentrez dans quelque obstacle, vous perdez du temps.

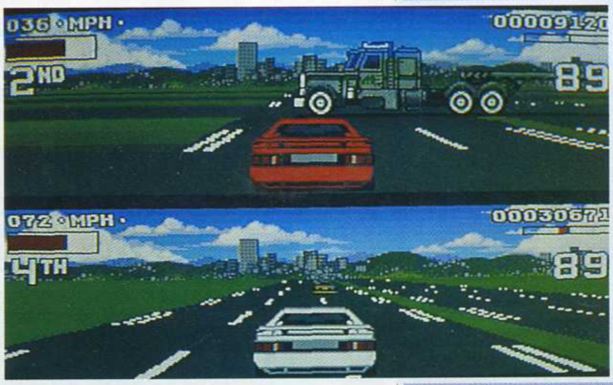
Bref, voilà une course extraordinairement prenante.



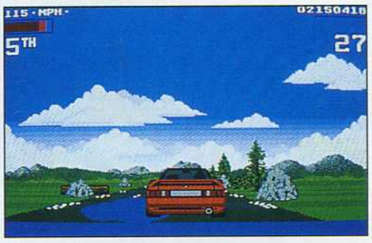
Comme dans un véritable rallye, c'est en contre la montre qu'il faut se battre durant chaque étape. Pendant le parcours, différents checkpoints sanctionnent le joueur. Lorsqu'on le passe avant que le compteur de gauche ne soit à zéro, les précieuses secondes restantes vont s'ajouter au temps disponible pour l'étape suivante. En revanche, si vous ne passez pas le checkpoint à temps, la course sera finie.



Pour gagner du temps, vous pouvez rouler sur l'autre voie mais attention, il s'agit en réalité d'une route à contresens. Les voitures arrivent à toute allure en klaxonnant.



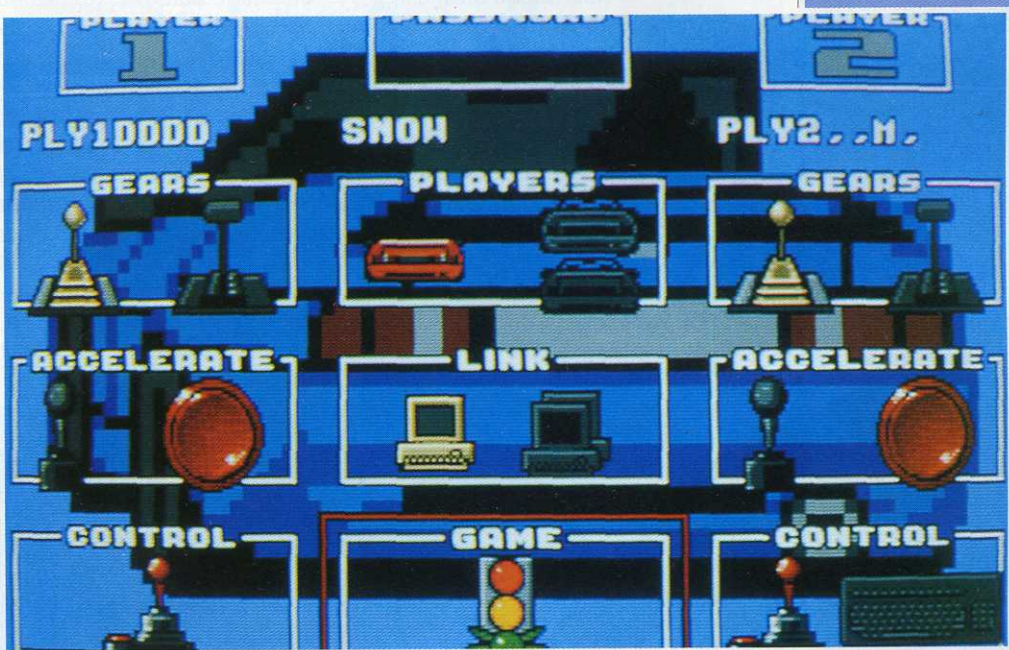
Même lorsque des objets aussi gros que ce semi-remorque traversent l'écran, le logiciel ne ralentit pas un seul instant. Qu'il pleuve ou neige à gros flocons, c'est pareil.



Outre les virages, Lotus II gère également les montées et les descentes. Attention aux virages brutaux après une côte.



Lorsque le sol est couvert de neige, le véhicule dérape comme une savonnette sur un évier. En prime, la visibilité baisse.



C'est ici que l'on configure le nombre de joueurs: un joueur plein écran, deux joueurs sur un écran, deux joueurs sur deux machines reliées par modem ou null modem plein écran et, ô merveille des merveilles, enfin, encore plus merveilleux que le reste qui vaut déjà le détour (bien que dans un rallye les détours ne soient pas conseillés), quatre joueurs demi écran sur deux machines reliées entre elles.

testé sur AMIGA par Moulinex

Le graphisme en 16 couleurs est très réussi et très clair. Lorsqu'on double à pleine vitesse, il est important de bien repérer chaque élément de décor d'un simple coup d'œil. Point extrêmement important, la vitesse d'animation est excellente: non seulement c'est rapide mais en plus, c'est rapide en permanence. Que l'on double 3 voitures ou que l'on fonce en rase campagne, le logiciel ne ralentit pas. Et en jeu à deux sur le même écran, c'est à peine si un petit (tout petit) manque de fluidité se fait sentir. Comment ça, "jeu à deux"? Ben oui, on peut jouer à une ou deux machines et à un ou quatre joueurs. Mis à part que ce logiciel est génial, que dire de plus?

- Ben, dis que la bande son musicale est pénible, dans le genre je tape 7 notes et je boucle.

- Ouais, mais en revanche, les bruitages du moteur sont très entraînants et parfois amusants (avertisseurs, tonnerre, bris de glace).

- Bon ben alors si t'as tout dit, on peut refaire une partie, alors ?

- Ça roule!

GRAPHISME 16 — SON 16
ANIMATION 18 — MANIABILITE 16
95%
Disponible sur AMIGA.

Le petit dernier des chantiers Mikoyan dispose déjà de son simulateur. Domark fait dans le rapide.



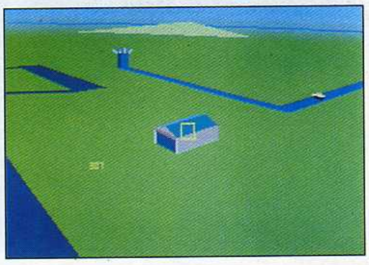
C'est ici que l'on prend connaissance de la mission à effectuer mais aussi que l'on choisit le mode Link permettant de relier deux machines entres elles.

MIG 29M SUPER FULCRUM

Même lorsqu'on n'est pas spécialement réjoui de voir des scientifiques vivre sur le dos de leurs futures victimes, il faut bien avouer que ce Super Fulcrum est une très belle bête. En effet, le viseur de cette appareil lui permet de couvrir un champ beaucoup plus important que les collimateurs habituels.
En gros, toute cible dans un rayon de 180° est prise en compte.

Une autre particularité, liée au profilage et à la résistance des structures, comme dirait François Chevalet, lui permet de "déraper" lors d'un virage. Pendant un très court instant, l'appareil est capable de se cabrer tout en continuant à avancer dans la même direction. En clair, vous avez un ennemi aux fesses à 6 heures. Pour le semer, vous amorcez un virage, à gauche par exemple, afin de vous retrouver derrière lui. Naturellement, le pilote qui n'est pas un crétin en fait autant et essaye de vous coller au train. Vous voilà donc à 9 heures, le nez pointant vers six heures (demi boucle) tandis que lui, maintenant à 3 heures, pointe vers midi. A ce moment, vous vous cabrez brusquement. Votre nez regarde donc vers 3 heures et paf!, vous tirez. Comme on ne peut lutter contre les lois de la trigonométrie, si l'adversaire s'en sort, c'est qu'il s'agit d'un génie du pilotage. Du coup, afin que vous ne passiez pas votre temps à faire du tir au pigeon, ce logiciel bénéficie d'une "intelligence" artificielle analysant vos combats, et ce afin de vous proposer des adversaires dignes de ce nom. Les amateurs de simulation un peu plus poussées seront également heureux d'apprendre qu'il est possible de jouer en mode "réel", c'est-à-dire avec un appareil sensible aux turbulences et qui ne vole pas bêtement en ligne droite lorsqu'on lâche le manche.

Pour le reste, ce simulateur est semblable aux autres: vues de côtés, vues extérieures, radar, missiles (dont les "Archer" guidés à l'infra-rouge), bombes et mitrailleuse.





Le tableau de bord, différent de celui de Mig 29 "Pas Super" Fulcrum, est cependant loin de ressembler à celui de l'avion.

testé sur PC par Moulinex

Comme c'est le cas de plus en plus, le ciel est dégradé en mode VGA mais citons à l'ordre des nouveautés une meilleure gestion des reliefs, maintenant formés de plusieurs facettes et non plus d'une seule pyramide. Le son, assez curieux, se divise en deux parties: une musique Adlib et compagnie, superbe, lors des inter-écrans et des bruitages PC pourris (pshhh). Les animations, un peu trop saccadées, sont cependant rapides.

GRAPHISME VGA	15	SON ADLIB	16
ANIMATION	16	DIFFICULTE	16
TAILLE	-		

90%

Disponible sur PC. Notice VF : -

Médiéval, ce wargame de Merit Software ? Pas dans sa conception en tout cas.

MEDIEVAL WARRIORS

Il existe plusieurs niveaux de difficulté et l'on peut jouer contre un adversaire humain.



Pour se déplacer, il suffit de sélectionner le personnage. Lorsque celui-ci est entouré d'un cadre jaune, on clique à l'endroit ou l'on souhaite qu'il se rende. Il s'agit d'un vœu pieu car dans bien des cas, l'ordinateur refusera de le déplacer, notamment si un arbre ou un autre personnage se trouve sur sa trajectoire.



Allez, c'est la dernière fois que je fais remarquer qu'un wargame est beau, puisque la chose, si elle ne va pas encore de soi, est de plus en plus courante. Je vous rassure, j'en fustigerai d'autant plus ceux qui continuent à être moches. Cela étant, ne crions pas victoire trop tôt. La chose passe au moyen-âge ou des hordes de malfrats se livrent à la guérilla forestière. Plusieurs scénarii sont proposés; ça va de la bagarre dont l'enjeu est un simple pont à l'attaque du château en passant par la razzia dans un village. A chaque fois, deux camps sont opposés: les rouges contre les bleus. En général, les deux parties en présence disposent sensiblement du même nombre de combattants et les armes sont les mêmes: arc long, coutelas, hache de jet et épée, pour les combats rapprochés. Indéniablement, le logiciel offre tout son intérêt lorsqu'on joue contre un adversaire humain. Dans le cas contraire, la lenteur de réaction de la machine risque de lasser très rapidement le joueur. Dommage, car c'est beau. Flûte! j'avais dis que je n'en ferais plus la remarque.



Pour se battre, on sélectionne le personnage, son arme ainsi que la direction du coup. En tirant à l'arc, on pourra toucher sa cible même si d'autres personnages (alliés) se trouvent sur la trajectoire. Bon plan, on peut se déplacer et/ou tirer dans n'importe quel ordre.

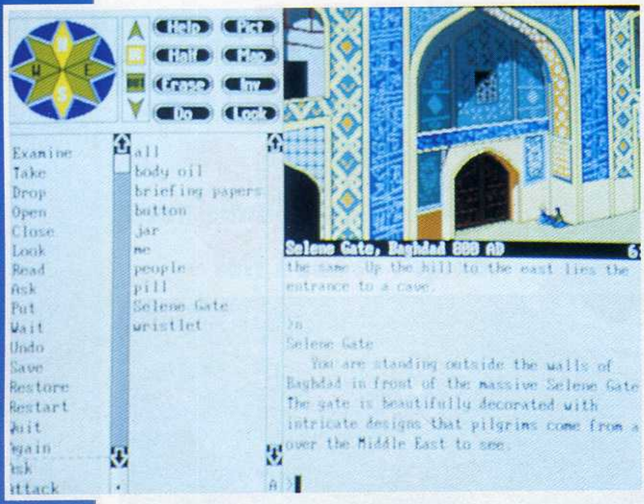
testé sur AMIGA par Moulinex

Graphiquement, ce logiciel est une réussite. Les couleurs sont vives et bien choisies. Le son est assez réaliste: suivant le type de terrain, les personnages ne font pas le même bruit en se déplaçant. Hélas, le niveau sonore n'est pas tout à fait suffisant et il faut mettre son moniteur à donf pour entendre. La gestion des commandes, entièrement à la souris est sans commentaire. C'est une gestion à la souris, quoi, avec menus déroulants. La caractéristique la plus intéressante de ce logiciel est la possibilité de jouer contre une autre machine, reliée par câble ou mieux encore, par modem. Dans ce cas, il est même possible d'envoyer une ligne de texte à l'adversaire. Hélas, au prix de la connexion, la partie coûtera très cher car le logiciel est d'une lenteur assez déconcertante. Entre chaque déplacement, la machine s'arrête pour "réfléchir". Dommage, car le logiciel est agréable sans cela.

GRAPHISME	15	SON	15
ANIMATION	15	DIFFICULTE	16

90%

Disponible sur PC, AMIGA, MAC. Notice VF : OUI



Outre les verbes, les fenêtres de texte affichent les noms des objets présents dans un lieu. Vous avez sans doute remarqué aussi un bouton "Help". Do the right thing, vous devrez vous débrouiller seuls; ce help-là ne vous donnera que la liste des commandes et raccourcis clavier. C'est déjà pas mal.

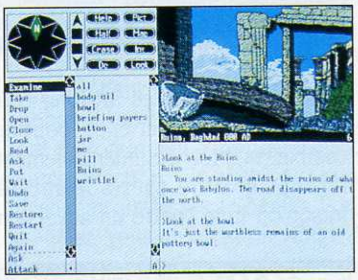


Toujours aussi impeccable, la présentation configurable permet d'afficher graphisme et inventaire mais aussi de jouer simplement en mode texte.

TIME QUEST

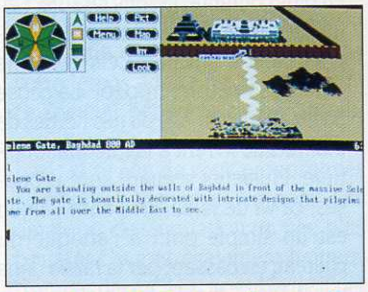
Un voyage dans le temps, c'est la légende des siècles. Un Legend pour être précis.

« Avant de vous dire tout le bien que je pense de ce logiciel d'aventures" était la phrase qui commençait le test de "Sorcerer Get all the Girls" du même éditeur, testé le mois dernier. Le jeu, testé, pas l'éditeur. "Avant de vous dire tout le bien que je pense de ce logiciel d'aventure" est aussi la phrase qui commence ce test, parce qu'avant de vous dire tout le bien que je pense de ce logiciel d'aventure, j'ai un ou deux trucs à vous raconter : avant de vous dire tout le bien que je pense de ce logiciel d'aventure, il me faut vous prévenir que le scénariste est bien connu de nos services puisqu'il s'agit de Bob Bates, à qui l'on doit notamment "Quest for Excalibur" et Sherlock. Je vous raconte ça parce que la trame du scénario est d'une banalité frisant l'arrogance: un type s'est emparé d'une machine à voyager dans le temps. Vous devez le retrouver avant qu'il ne fasse trop de dégâts en modifiant le passé. Comme le disait Shakespeare, "la roue du temps est sortie de son ornière". C'est un tout bête paradoxe temporel, quoi, un effet Morfail. Avant de vous dire tout le bien que je pense de ce logiciel d'aventure, il fallait que je vous mette en garde contre ce type de répétition,



Il est possible de cliquer sur l'image lorsqu'on souhaite examiner un objet ou s'en emparer.

énervante au possible. Cela étant, il faut avouer que Bob s'est bien sorti de l'exercice de style et que l'histoire est bien menée: vous allez écumer le continuum de Stonehenge à nos jours en passant par Rome (avant et après Jéjé), Le Caire à l'époque de Cléopâtre et l'empire Aztèque sous le règne de Montezuma (c'est-à-dire lors de la conquête espagnole). En cours de partie, vous rencontrerez de nombreux ennemis tels que Jules César, Attila, Aroun El Rachid (une huile), et nabot, euh, Napo. Bon plan, vous pourrez même faire un tour dans le futur, un futur glauque à souhait. A vous de conjuguer vos efforts pour que passé, présent et futur ne le puissent être à l'imparfait.



Quatre-vingt lieux disséminés sur trois millénaires vous feront voir du pays. Heureusement, une option carte automatique permet de se rendre à un endroit déjà visité par un simple clic. On peut aussi utiliser la rose des vents dont les directions exploitables sont en surbrillance.

MEGASTAR joystick

testé sur PC par Moulinex

Les dessins, encore plus beaux que ceux de Sorcerer, sont de plus réalisés dans le style collant à l'époque. Ainsi, votre voyage en Chine vous donnera l'impression de feuilleter un livre d'estampes. En ce qui concerne le son, tout est ok, puisque les drivers correspondant aux différentes cartes sont implémentés. Ça, c'est pour la musique mais en prime, les bruitages sont des digits Realsound ne nécessitant aucune carte. Les commandes, toujours aussi pratiques, se font à la souris et au clavier. L'analyseur de syntaxe, très souple mais puissant, autorise l'emploi de phrases composées extrêmement complexes. Bravo aussi pour la protection qui consiste en une fiche technique livrée avec le logiciel permettant de réparer la machine à voyager dans le temps.

Entièrement en anglais, ce logiciel est plus accessible que Sorcerer mais également moins drôle. Qu'importe, c'est passionnant.

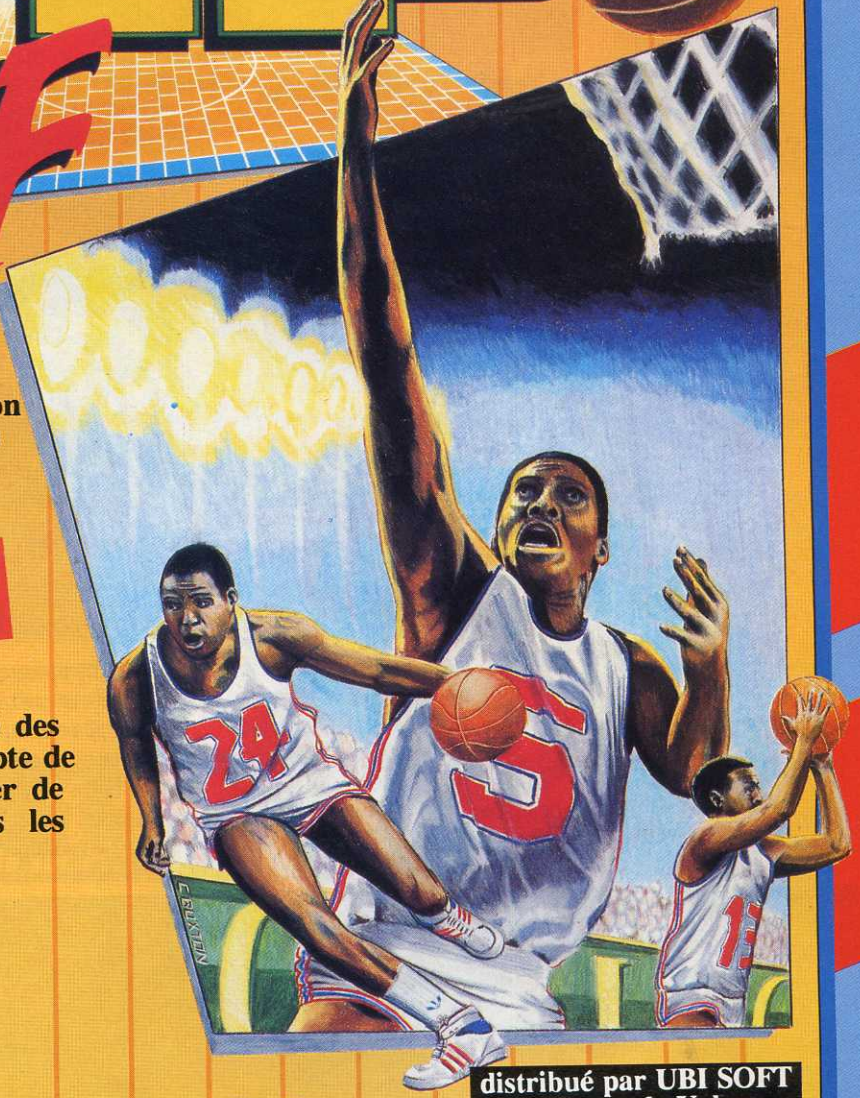
GRAPHISME VGA	17	SON ADLIB	17	91%
ANIMATION	-	DIFFICULTE	18	

Taille : 3,5 Mo. Disponible sur PC. Notice VF : non

tests

TIP OFF

présent à Micro & Co



Le véritable rythme du jeu, une action rapide et un style très tactique sont les atouts majeurs de "TIP *OFF*".

LA MEILLEURE SIMULATION DE BASKET

Si vous savez apprécier la qualité des joueurs, leurs attributs, tenir compte de leur condition physique et changer de style de jeu, vous aurez toutes les chances de réussir dans ce sport!

Ses principales caractéristiques sont:

* ***un scolling multi directionnel***
* ***5 niveaux d'aptitude. Vous déterminerez indépendemment les niveaux de chaque équipe***
* ***une option de 1 à 4 joueurs. Vous pourrez jouer contre l'ordinateur ou contre un autre joueur, vous associer à un autre joueur: contre l'ordinateur, contre un ou contre deux autres joueurs.***
* ***la possibilité de vous entrainer pour améliorer l'équipe et les tactiques.***
* ***la possibilité à tous les niveaux de qualification, de créer des équipes et d'élaborer des tactiques.***
* ***des contrôles joysticks instinctifs pour dribbler, passer, tirer et cinq types de tir (le tir en extension, le bras roulé, le bras roulé en extension, tir en extension en course, smash).***
* ***des joueurs sur le terrain aux caractéristiques propres (l'âge, la taille, le style de jeu, le rythme, la vitalité et la maîtrise de soi!).***
* ***deux types de ligue, trois vitesses de ralenti.***
* ***la possibilité d'avoir des mouvements supplémentaires avec des joysticks à deux boutons indépendants.***

FACILE A JOUER - DIFFICILE A MAITRISER

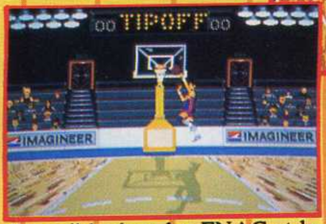
distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL

3615 UBI

AMIGA ATARI ST -
IBM PC & COMPATIBLES







Amiga Screenshot's Shown

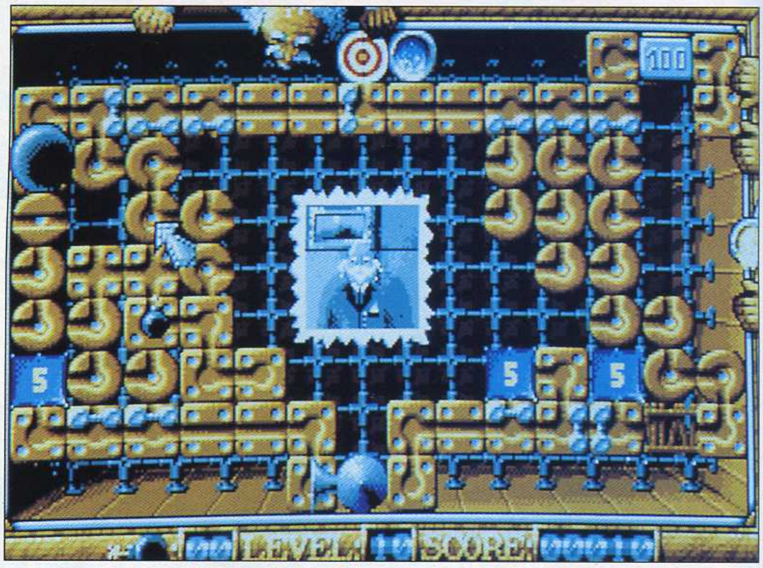
ANCO Software Ltd

disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

8 Millside Industrial Estate, Lawson Road, Dartford, Kent, DA1 5BH Tel: 0322 292513/8 Fax: 0322 293422

BOSTON BOMB CLUB

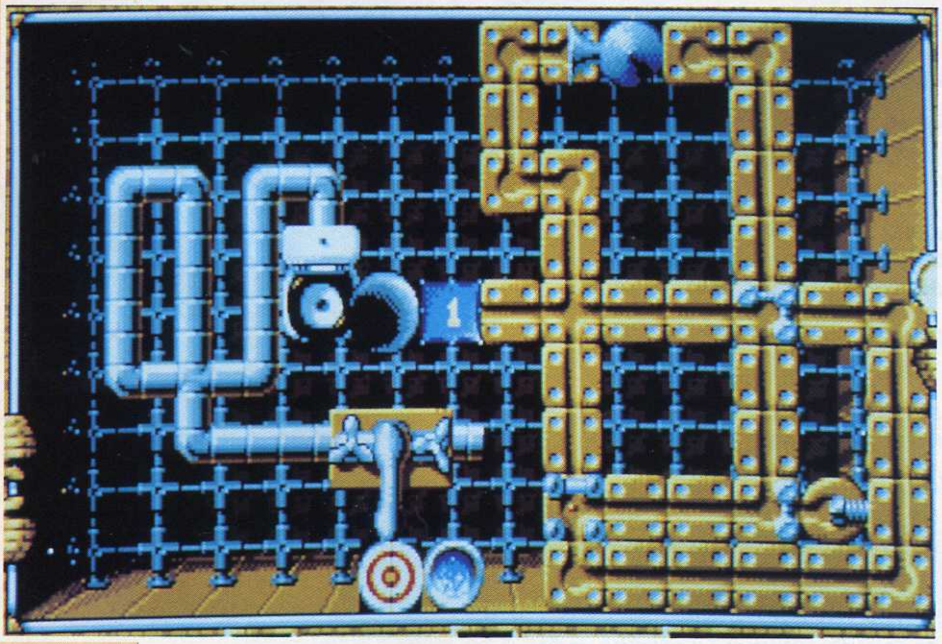
Ouais, youpi, super rigolo. N'empêche qu'ils doivent être un peu barges, chez Silmarils.



PC
Pour changer un élément, il suffit de cliquer dessus. Parfois, un mécanisme compliqué oblige le joueur à réfléchir. Pendant ce temps, les bombes continuent à rouler. La mèche, dont la longueur détermine le niveau de difficulté, n'est pas infinie.

OUAIS, Boston Bomb Club est un jeu de réflexion, et YOUPI, ça fait du bien de voir un jeu de réflexion SUPER RIGOLO. La chose se passe dans l'état du Massachusetts, précisément à Boston, plus précisément dans un cercle de jeu, très précisément sur une table de jeu, dans les années 30 pour être précis. Autour de la table en question, des savants fous se livrent à leur passe temps favori: faire rouler des bombes sur une piste composée d'éléments amovibles.

Je ne sais pas combien le concepteur prend de disquettes par jour mais à mon avis, il est temps de réduire les doses. Moi par exemple, ça va beaucoup mieux depuis que je fume des simples faces simple densité. Remarquez, la logique subsiste quelque peu, puisque le but du jeu est de bouger certains éléments du circuit qui servent, comme des aiguillages, à envoyer les bombes sur une cible, laquelle cible déclenche un mécanisme qui renverse un seau d'eau pour éteindre la bombe. En parlant de logique, je n'écris pas en l'air puisque justement, il s'agit d'être très logique pour que la bombe puisse suivre son circuit. En plus, il faut être rudement adroit puisqu'au bout de très peu de temps, une autre bombe est lâchée sur le circuit et en cas de collision, boum! Pour passer de niveau, (le jeu en comporte 30) il suffit d'éteindre



ST
Le gros point noir, c'est la bombe qui vient de rebondir sur un trampolino. Les trente tableaux sont truffés d'astuces de ce genre.

testé sur PC par Moulinex

Bien que le graphisme soit un peu momoche, on ne peut pas dire que les animations soient les plus fluides du monde. Qu'importe, comme dit Cardin, le plaisir est tailleur. En ce qui concerne les commandes, la souris est bien gérée et répond suffisamment rapidement. On peut aussi jouer au clavier ou au joystick.

GRAPHISME VGA	15	SON ADLIB	-
ANIMATION	12	DIFFICULTE	16

. Notice VF : OUI

90%

tests

une bombe Heureusement, il est possible d'en gagner en ramassant des bonus posé en cours de jeu sur le circuit par des bras mécaniques.

Voilà donc un jeu complètement barge et passionnant.

Lord Moulinex Brickford



PC
Des personnages animés postés autour de la table gênent le joueur, des intervenant extérieures - ici un bébé- viennent foutre un souk pas croyable en tournant les aiguillages (un peu comme Claude lorsqu'ils s'amuse à poser les pages de Joy par terre).

MEGASTAR joystick

testé sur ST par Moulinex

La musique, digitalisée, est du plus pur style beuglant des années 30. Le graphisme, raisonnablement esthétique se fait de toute façon oublier très vite dès qu'on est pris par le jeu. Naturellement, on joue à la souris mais si des irréductibles veulent utiliser le clavier ou le joystick, c'est prévu.

GRAPHISME	**15**	**SON**	**16**
ANIMATION	**12**	**DIFFICULTE**	**16**

90%

Disponible sur PC.

LEISURESUIT LARRY 5

Une fois de plus chez Sierra, la suite est encore plus géniale que le chapitre précédent, lui-même encore plus génial que.



C'est lors de cette présentation animée que Larry, jusqu'alors responsable de la section stérilisation des Betacam X chez un éditeur de vidéos pornos, est engagé par son patron. Cette scène n'est que l'une des nombreuses parenthèses animées qui ponctuent l'action.

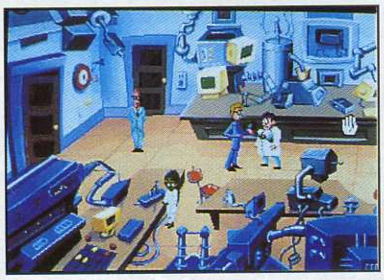
Les affaires vont mal pour la mafia du X. Depuis l'avènement du câble, la vente de cassettes pornos baisse dangereusement. Il va donc falloir trouver une ambassadrice de charme capable de faire remonter l'intérêt du public pour ce marché. A la suite d'un concours de circonstances, c'est à Larry qu'échoit l'agréable mission. Il devra contacter les 3 filles les plus hot du pays afin de dégoter la perle rare. Dans le même temps, la belle Patti Does, chanteuse dans un cabaret minable, est contactée par la police et engagée comme agent secret. Voilà, tous les ingrédients sont là: un dragueur travaillant pour la mafia est amoureux d'une chanteuse de charme travaillant pour la police. Naturellement, ils se rencontreront en cours de jeu et peut-être pourrons-nous assister à un happy end. Quoique.

Moulinex Pub Lizzard.





Lors de cette scène torride, quelques sifflets libidineux s'échappent du public. Tout au long de LSL5, on retrouve ainsi de nombreuses scènes permettant d'admirer de superbes minettes. On retrouve aussi de nombreuses scènes comportant des bruitages digitalisés. On retrouve aussi de nombreuses scènes où ces bruitages sont des sifflets libidineux. C'est un peu un exemple parfait.

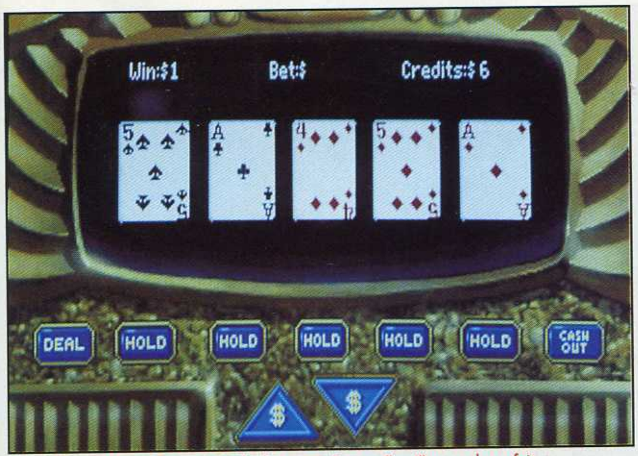


Le labo de la police, digne de celui de Max la Menace, va permettre à Patti de s'équiper d'un super soutien-gorge à canon, hyper-efficace (le canon, pas le soutien). Play, Tex!

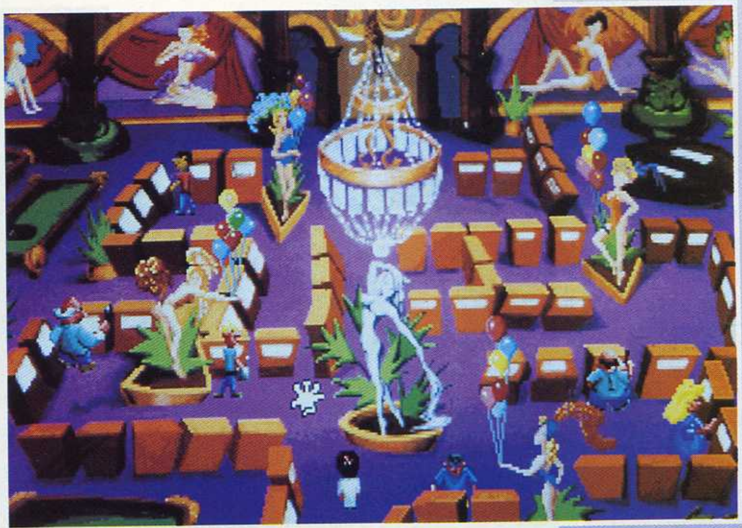


Lorsqu'on regarde bien, on découvre dans de nombreux écrans des gags gratuits. Ici par exemple, la table située en bas à gauche est occupée par une famille moyenne mais néanmoins mondialement célèbre: les Simpsons.

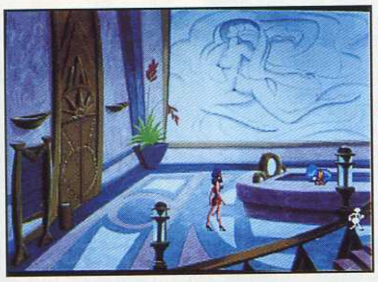
tests



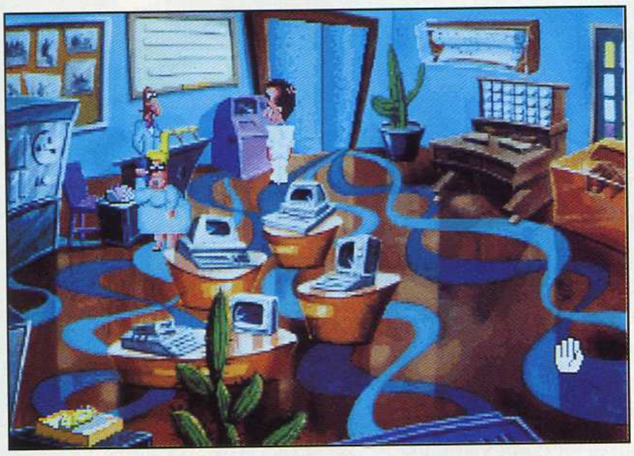
Naturellement, lorsqu'on vous parle de jouer, c'est en "vrai" que cela se fait. En cours de partie, vous allez pouvoir aussi prendre des sous avec une carte bleue (volée à votre employeur) et tapoter sur l'ordinateur d'un club d'informatique. Le jeu dans le jeu. Un jour, on pourra sûrement jouer à Space Quest 15 pendant Larry 16.



Le casino d'Atlantic City permet de gagner des sous en jouant au poker. Il faut dire que le backroom permet d'assister à un strip-tease de Jennifer, une charmante personne ayant l'avantage de choisir ses brassières 3 tailles en dessous. Afin justement d'en faire profiter les autres, de ses avantages.



Comme dans l'épisode précédent, le joueur peut diriger Larry ou Patti. Cette dernière, encore plus "sex" depuis qu'elle s'est fait teindre en brune, se déplace avec un roulement de hanches à damner un saint homosexuel. Que cela ne vous détourne pas de l'autre composante du logiciel: l'humour.





Pendant ses déplacements en Limousine, Patti peut visionner des cassettes vidéo, boire un coup (c'est pas elle qui conduit) et téléphoner à ses "contacts". Lorsqu'on clique sur le combiné, par exemple, on la voit vraiment s'en saisir. Un pavé numérique apparaît en haut de l'écran et on n'a plus qu'à numéroter.

MEGASTAR joystick

testé sur PC par Moulinex

C'est superbe en tous points. Bon, je sens qu'il faut que j'en dise plus. Le graphisme VGA 256 couleurs est à tomber par terre de bonheur. Non seulement c'est beau d'un point de vue technique, mais c'est de plus beau en termes artistiques. Les décors, du plus pur style cartoon des années 50 (perspectives tordues, design tarabiscoté) sont appuyés par un choix de couleur très vives. Les personnages, tous extrêmement typés, ont des gueules incroyables, ressemblant parfois à certains visages de Don Martin. Les animations, très nombreuses, bénéficient de mouvements très très bien étudiés. Parfois, un personnage situé tout au fond du décor bouge un pixel et c'est lumineux: on se rend compte absolument du sentiment exprimé.

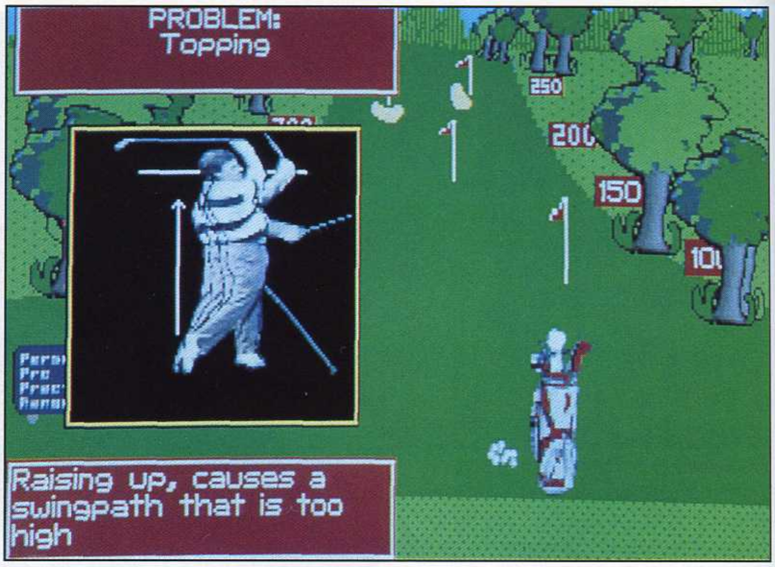
La bande son superbe, donc, utilise deux techniques lorsqu'on emploie une carte sonore. Alors que les musiques se servent du synthé FM de la carte, les bruitages – qui passent eux aussi par ladite carte – sont des digitalisations. Dehors, par exemple, on entend la circulation, des klaxons, etc. A chaque lieu ou presque correspond un air différent. L'interface utilisateur, toujours aussi souple, permet de jouer en se passant totalement du clavier. Cela dit, rien ne vous empêche de vous en servir. De même, l'emploi d'un joystick est possible.

Pour l'instant, Larry 5 est en anglais mais une version PC en français est annoncée. Bonne nouvelle aussi, la version CD-ROM PC sortira fin décembre. On en reparlera.

GRAPHISME VGA	**19**	**SON ADLIB**	**19**	**97%**
ANIMATION	**18**	**DIFFICULTE**	**16**	
TAILLE	**-**	**Disponible sur PC. Notice VF : -**		

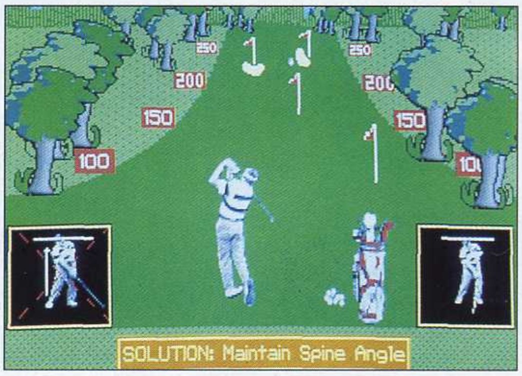
Votre slice est soft?
Votre swing trop short?
Microleague
peut y remédier.





PERSONAL PRO

On connaissait les courts de tennis, voici maintenant un cours de golf sur micro. Ce logiciel est destiné à aider les golfeurs -les vrais, sur terrain et non ceux sur micro- à remédier à certains de leurs défauts. Après avoir indiqué votre âge, votre niveau et la fréquence à laquelle vous jouez, vous répondez à un questionnaire qui va aider le logiciel à faire son diagnostic. En fait, Personal Pro est une base de données géré par un moteur d'inférence qui, enfin que rapport à l'intelligence artificielle et euh. Bref, il s'agit d'un système expert. Vous indiquez au programme ce qui cloche (l'effet) et comme tous les joueurs font sensiblement les mêmes bourdes, il en déduit ce qui cloche (la cause) et vous montre comment y remédier. Par exemple, vous choisissez "Skying" (vous tirez en cloche, comme avec un mortier) et lui vous demande alors quelques précisions:lors de balles longues ou courtes ? Le défaut apparaît-il souvent ou rarement ? Avec un Fer ou un Bois, etc. A chaque fois, vous pouvez répondre par "oui", "non" ou "ne sait pas". Le cas échéant, le programme envisagera tous les types de solutions.



Cela étant fait, vous assistez à une animation de la chose, montrant un joueur vous représentant en train de faire n'importe quoi. Ben oui, puisqu'il vous représente et que vous êtes justement là pour ne plus faire n'importe quoi. Ensuite, une nouvelle animation vous montre ce que la balle devrait faire normalement. Je ne vous cacherai pas que cette séquence ne sert strictement à rien mais je ne vous cacherai pas non plus qu'il est possible de la couper, afin de passer à la partie la plus intéressante du programme.

Une fenêtre montrant un véritable joueur digitalisé s'ouvre. On assiste au mouvement plusieurs fois. A la fin, des flèches ou des lignes de fuite se superposent à l'image afin de mettre en évidence le défaut. En bas de l'écran, un texte explique ce qui cloche. A la suite de quoi une seconde fenêtre montre le mouvement tel qu'il devrait être fait idéalement, avec là aussi moultes explications sous forme de graphiques et de textes. Cet hiver à Saint-Nom (La Bretêche, quoa, célèbre terrain de la région parisienne), ça va être très chic de se promener avec son portable sous le bras.

testé sur PC par Moulinex

Les tableaux des questionnaires sont moches mais dès qu'on en arrive au cours, waow! Les animations sont réalisés d'après des films vidéo.

A noter que le disque dur est obligatoire pour en bénéficier en VGA. Les commandes se font à la souris et au clavier.

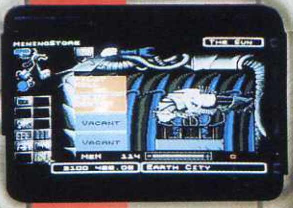
Tous cela est bien sympa et laisse augurer de ce que le CD ROM pourra faire d'ici peu.

GRAPHISME VGA	**17**	**SON ADLIB**	**-**	**89%**
ANIMATION	**17**	**DIFFICULTE**	**-**	

Taille : 2Mo. Disponible sur PC. Notice VF : non

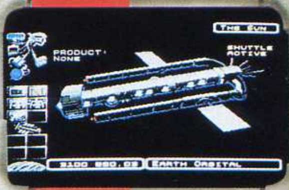


Ecrans Amiga



DEUTEROS, LE 4ÈME MILLÉNAIRE...

Près de mille ans se sont écoulés depuis que les colons de la lune sont venus repeupler la Terre à la fin de Millennium 2.2. Aujourd'hui, leur objectif est de repartir à la conquête de l'espace. Vous êtes le superviseur de cette énorme opération. Pour ce faire une base spatiale a été construite; Earth City où un immense réseau de système de contrôle vous permettra de superviser la recherche, le forage des gisements de matières premières, la construction des engins spatiaux pour repartir à la conquête de l'univers. Vous êtes à proximité de l'espace... Qu'est-ce qui vous attend? Que se passe t'-il sur les autres planètes depuis le retour des hommes sur Terre? Vous allez bientôt le découvrir!

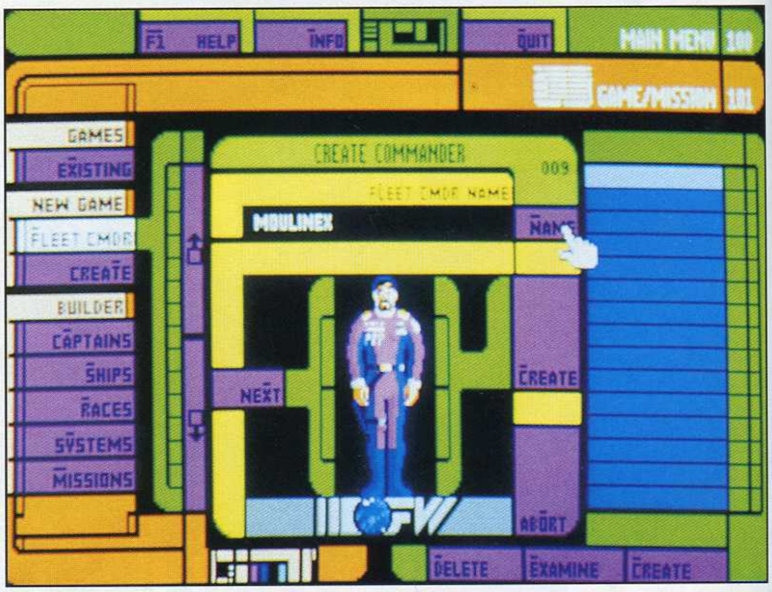




Disponible sur Amiga & Atari ST en Août

ACTIVISION

Amis du combat spatiale en 3D et de l'ergonomie... passez votre chemin ! Ce logiciel de Mindcraft n'est pas fait pour vous.



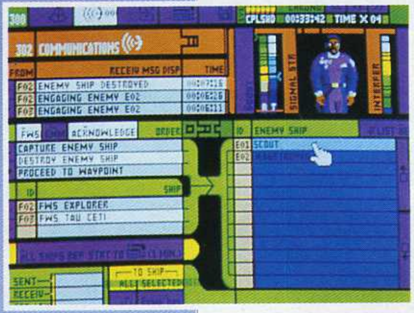
Ça a l'air compliqué, comme ça, mais en réalité, vous ne pouvez rentrer ici que le nom de votre personnage et choisir l'une des six images le représentant: trois mecs et trois meufs, blancs, blacks ou Tongs.

RULES OF ENGAGEMENT

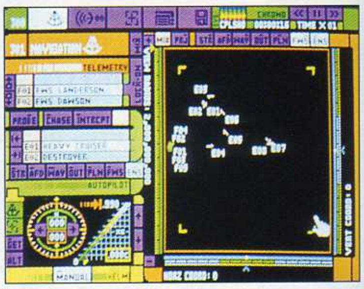
Suite de Breach 2 avec qui il reste compatible, ce logiciel appartient à la série IGS, plus connue (quoique) sous le nom d'Interloking Game System. Ah ben pour sûr que le système du jeu m'a interloqué. Dommage, parce que la chose partait d'une bonne idée: proposer aux fanas de wargames spatiaux un logiciel véritablement complexe et fin. Manque de chance, la finesse s'est noyée dans la complexité. Lorsque la complexité prend le pas sur la finesse, ça donne un mot français détesté par les joueurs du monde entier: complication.

Après avoir choisi votre commandant, vous lui attribuez l'une des 20 missions proposées, en général interception et combats. Suivant le scénario choisi, vous pourrez compter sur l'appui de vaisseaux alliés. En cours de jeu, vous pourrez acheter du matériel supplémentaire et perfectionner, donc compliquer votre appareil.

Les différents écrans de commandes répondent au doux nom de "300", "401", etc. C'est vrai que c'est plus clair comme ça mais à mon avis, les développeurs auraient dû les noter en hexa. Résumons, voilà un logiciel qui aurait pu être passionnant, mais qui est quasiment injouable et pas très beau.



Ça a l'air compliqué, comme ça, mais en réalité, vous ne pouvez pas vous rendre compte à quel point c'est pire que ça. Le ça en question dispose de tonnes de boutons sur lesquels il faut appuyer dans l'ordre mais sans logique apparente. Tenez, en général, on regarde vaguement la doc et on commence à jouer tout de suite. Là non. Vous voyez les boutons blancs, bleus et magenta (c'est une espèce de genre de violet de base, le magenta). Ben voilà, vous pouvez appuyer sur tout ça.



Lorsque vous rencontrez un ennemi, vous devez d'abord détruire ses boucliers, puis son armement. Celà fait, pour autant que la mission le nécessite, vous pourrez alors passer à la section abordage. Tant qu'on vous tire de loin, c'est l'appareil qui prend mais attention, si vous n'avez pas infligé assez de dommages, vous risquez d'être tué par l'équipage de l'adversaire. Bien entendu, cette partie du jeu se déroule aussi sur un écran moche et tordu.

testé sur PC par Moulinex

Le graphiste de Mindcraft n'est pas rentré de vacances et le résultat est là devant vos yeux: hideux. Le résultat, pas vos yeux. Faudrait quand même que les éditeurs de jeux comprennent que l'engouement du public pour le PC n'est dû qu'à la qualité obtenue avec l'affichage VGA; s'ils continuent à profiter de la bonne image de la machine sans en tenir compte, les ventes vont baisser et ils vont encore pleurnicher. Z'allez voir, lorsque les jeux sur CD ROM vont débouler sur ce standard, certains continueront à produire des jeux antédiluviens en EGA. J'en prends le pari ici.

Le son, en revanche, est superbe mais là aussi, ça les a fatigué: 3 bruitages à l'heure en moyenne. Du coup, j'ai carrément failli tomber de ma chaise lorsque je me suis rendu compte que la souris était gérée. La suite m'a démontré que j'avais eu raison de m'épargner cette chute, l'interface utilisateur étant à tel point anti-ergonomique qu'on se demande si les développeurs jouent parfois.

GRAPHISME EGA	12	SON ADLIB	17
ANIMATION	-	DIFFICULTE	19
TAILLE	3 Mo		

70%

Disponible sur PC, AMIGA, ST, TT. Notice VF : non


THUNDERHAWK
AH-73M
Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL
"L'appareil le plus rapide en 3D jamais vu sur micro vous attend!!"
Une nouvelle forme de dialogue :
des news
des jeux
des cadeaux
des infos ...
36 15 UBI
disponible sur:
ATARI ST, PC
COMMODORE AMIGA
En tant que pilote d'élite, vous interviendrez dans les situations délicates du monde entier en évitant de provoquer un conflit étendu.
Disponible dans les FNAC et
CORE
DESIGN LIMITED
dans les meilleurs points de vente

ALIEN STORM

Les locaux de Sega regorgent de monstres hideux, d'extra-terrestres gluants, d'aliens puants. Les dirigeants de la société bradent le kilo de monstre, c'est une affaire.

Gordon et Karla somnolait violemment dans la salle de repos quand une voix leur hurla de débarquer au plus vite.

– Tas de fainéants, dépêchez-vous de venir dans mon bureau!

Les hurlements étaient caractéristiques, ils provenaient des cordes vocales sur-tendues du commandant Kurt.

– Gordon, vous me ferez le plaisir d'amener votre ami la boîte de conserve avec vous, rajouta la voix.

Gordon s'éxécuta au pas de course, comme si le commandant Kurt avait la possibilité de vérifier la bonne application de ses ordres, d'une pièce à l'autre, par le seul intermédiaire des haut-parleurs. Gordon ouvrit la porte à deux battants qui se trouvait dans le mur du fond. Celle-ci donnait en fait accès à une sorte de petit placard où l'on pouvait admirer un superbe humanoïde, brillant, entièrement en métal, qui avait pour nom Scooter, et que le commandant Kurt s'obstinait à appeler boîte de conserve.

– Pas mécontent de sortir de ce trou, Gordon, dit Scooter.

A la fin de certaines sections de levels, des ennemis beaucoup plus imposants vous font face, Alien Storm ne faisant pas exception à la loi des Boss de fin de niveau. Inutile de dire que ces monstres sont plus résistants que les autres, et qu'il faudra leur coller un bon paquet de rayons lasers dans la tête pour qu'ils disparaissent.



– Ouais, j'm'en doute, Scooter, répondit Gordon, hey, Karla, tu t'lèves? L'vieux a l'air en rogne, il faut se dépêcher. Toi aussi Scooter, grouille-toi.

Karla s'étira lentement, le visage encore tout engourdi de fatigue, puis, dans un contraste total avec son apparent flegme, sauta de sa couchette d'une façon très vive. Ils sortirent tous les trois, et, une fois dans le couloir, pressèrent le pas pour rejoindre l'ascenseur qui les mènerait au bureau de Kurt.

Leur commandant était effectivement d'une humeur massacrante. Quand Gordon et ses compagnons se mirent au garde à vous, face à lui, dans son bureau, il ne leur dit même pas bonjour, il se contenta de leur faire remarquer, en hurlant, qu'ils avaient encore mis 10 secondes de plus qu'à l'habitude pour arriver dans son bureau.

- Vous êtes de plus en plus lents, hurlait-il, bon dieu, est-ce-que j'ai affaire à de la bleuzaille endormie, ou est-ce que je me trouve devant l'élite de notre armée secrète, hein, Gordon, répondez!

Gordon jeta un coup d'œil bref et paniqué à Karla, puis, les yeux baissés, il répondit:

- Mon commandant... Enfin... Il faut dire que depuis quelques mois, on a pas tellement bougé du blockhaus. A peine une petite mission pour



Au fur et à mesure de votre progression dans la ville, les aliens deviennent de plus en plus étranges, plus agressifs. Vous disposez d'un laser qui peut tirer devant, en l'air ou à vos pieds, et d'une arme secrète qui détruit tout à l'écran.

massacrer des rebelles dans le pays sud. Alors, forcément, on rouille un peu, mon commandant.

– Justement, tas d'incapables, c'est pour ça que je vous ai fait venir dans mon bureau, dit Kurt avec un sourire inquiétant, j'en ai une de mission pour vous, et une sacrée!

Karla, qui n'avait pas bougé d'un pouce depuis le début de l'entretien, fut prise d'un léger tremblement qui parcourut son corps par vagues. L'air que le commandant avait pris pour leur dire ça ne présageait rien de bien bon.

– Figurez-vous, repris le commandant Kurt, que là-haut, à la surface, la ville est sens dessus-dessous, les gens courent partout, paniqués. Même dans les rangs de l'armée régulière c'est la débâcle.

La voix métallique de Scooter se fit entendre:

– Que leur arrive-t-il, commandant?

– Des aliens, partout, hurla le commandant Kurt avec un sourire de plus en plus large, la ville est infestée, ils ont pris possession de tous les quartiers, ils sont immondes, dangereux, répugnants!

Les visages de Gordon et de Karla pâlirent, même la face métallique de Scooter sembla plus blanche. Le commandant reprit:

– Vous allez me bousiller tout ça, et vite fait. Je compte sur vous pour qu'il n'y ait plus l'ombre d'une antenne extra-terrestre dans la ville. Rompez!

Les trois compagnons se figèrent, puis, dans un mouvement maintes fois répété, ils effectuèrent un demi-tour réglementaire, en direction de la porte.

– Vous avez bien de la chance, dit le commandant, je préférerais aller me battre, plutôt que de moisir derrière ce bureau.

Puis il ajouta avec une tendresse subite:

– Allez, faites-moi du beau travail, et revenez entiers.



Une des séquences de tir pure et dure. Les aliens passent dans les allées, dans les rayons des magasins, et, parfois, vous foncent dessus. Vous dirigez un viseur et faites feu un peu partout.



Troisième type de séquence du jeu, le scrolling latéral rapide, avec votre personnage en pleine course. Le tir est continu, vous n'avez pas à appuyer, vous dirigez juste les déplacements du personnage afin de détruire le maximum d'aliens.

testé sur CPC par Seb

Pas difficile de deviner les intentions des programmeurs et des concepteurs d'Alien Storm. Ils voulaient du massacre, de la baston, ils voulaient que les joueurs explosent tout ce qui bouge.

Les six levels d'Alien Storm vous envoient dans différents quartiers de la ville que vous devez nettoyer. Il est possible de jouer à deux en même temps, en choisissant, au départ, le personnage que vous dirigez, et de quelle manière, joystick ou clavier. Chaque personnage a des coups différents, des tirs différents, et même les déplacements ne sont pas identiques, en particulier les roulades ou les sauts.

Chaque level est divisé en plusieurs sections, et il y a plusieurs types d'action. Une séquence d'arcade, en scrolling latéral, où vous dirigez votre personnage, vous éliminez les aliens, et ne passez à la suite qu'une fois qu'ils sont tous morts. Une séquence où vous entrez dans un bâtiment, là l'action est différente, les monstres vous foncent dessus, et c'est à l'aide d'un viseur que vous les éliminez. Puis une dernière séquence, en scrolling latéral, encore, mais très rapide et continu cette fois, puisque votre personnage court. Les aliens courent eux aussi, et vous devez en éliminer un maximum.

Les scollings sont bien réalisés, et les graphismes du jeu, aussi bien décors que sprites, sont très soignés. On regrettera la monotonie du sol, une couleur, sans décors. Il n'y a presque pas de son pendant le jeu, juste quelques bruitages quand vous détruisez les aliens.

Alien Storm est donc bien fait techniquement, en plus on peut jouer à deux, mais malheureusement le jeu est très monotone, l'action très répétitive. En plus, on arrive très loin dès la première partie, puisque chaque joueur dispose de 5 crédits.

GRAPHISME	**16**	**SON**	**12**	**83%**
ANIMATION	**15**	**MANIABILITE**	**14**	

Disponible sur CPC.

MOONSTONE



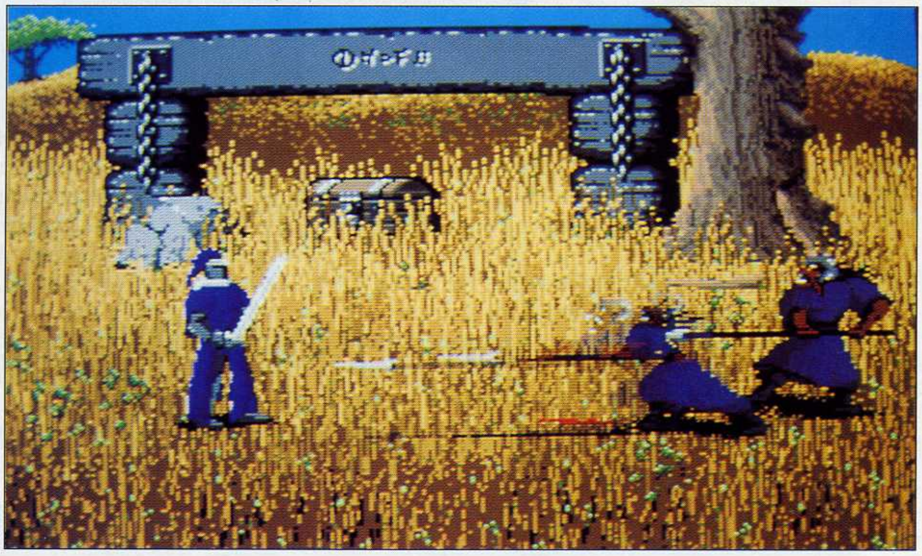
Un jeu de rôle/action prenant et amusant. Les combats sont spectaculaires et ceux qui aiment le gore sont servis. Un bon titre signe mindscape.

Démarrage de l'aventure, les monstres gardent des coffres placés dans les dolmens.

Horreur et damnation, une rencontre! Je ne sais pas sur quels monstres je vais tomber mais je sais déjà que le combat sera dur... très dur. C'est ce que je n'arrête pas de me dire quand je joue à Moonstone. Dans ce jeu de rôle vous êtes un chevalier en quête d'une pierre de lune. Vous démarrez une partie en choisissant un chevalier parmi les quatre que le programme vous propose. Puis, l'écran vous offre une vue aérienne du pays que vous devez explorer. Vous contrôlez un petit personnage qui représente votre héros. Il peut emprunter les routes ou traverser les forêts, les prés ou les marais. Au cours de ces explorations, votre preux chevalier tombe régulièrement sur des monstres... c'est le moment de sortir votre épée. La vue aérienne, à la Ultima, fait alors place à un décor en 2D où se déroule le combat. Je vous préviens, vous serez surpris par la vitesse à laquelle l'attaque ennemie vous tombe dessus! En outre, vos adversaires sont d'une agressivité que je n'ai jamais rencontré dans un jeu auparavant. Ils ne vous lâchent pas d'une semelle et placent une attaque à la moindre occasion! Au début, votre équipement est réduit et vos attributs sont assez bas. L'argent et le don d'objets magiques sont les moyens les plus courants pour augmenter vos attributs et améliorer votre équipement. Or, vous démarrez le jeu avec 10 pièces d'or seulement. Mais les moyens de gagner de l'argent ne manquent pas. Par exemple, vous pouvez jouer aux dés dans la taverne d'une ville. Pour les autres éléments du jeu, je vous laisse le plaisir de les découvrir.



Le Balok est un adversaire cruel et coriace. En général, il mange sa victime! Je vous conseille d'utiliser vos dagues.



Bénéficiant d'une bonne allonge avec leurs lances, ces soldats vous harcèlent sans vous donner l'occasion de porter un coup. Le pire, c'est qu'au début du combat, ils vous cernent, l'un apparaissant à gauche, l'autre à droite de l'écran.

La taverne est un des moyens mis à votre disposition pour gagner de l'argent. Ce n'est pas toujours évident !



testé sur AMIGA par Dany Boolauck

Inhabituel est le mot qui vient en premier à l'esprit quand on voit ce jeu de rôle pour la première fois. C'est dû à son système de jeu qui met l'accent sur l'aspect action. Mais cela ne nuit nullement à la partie aventure qui est assez prenante. Techniquement, Moonstone est une réussite. Les séquences de combats sont superbement animées. L'environnement sonore, lui est irréprochable.

En outre, j'ai particulièrement apprécié l'aspect gore des combats. Un gros reproche, la lenteur des chargements entre chaque séquence. Un très bon jeu dans l'ensemble.

GRAPHISME 15 — SON 16
ANIMATION 16 — MANIABILITE 14
89%
Disponible sur AMIGA.

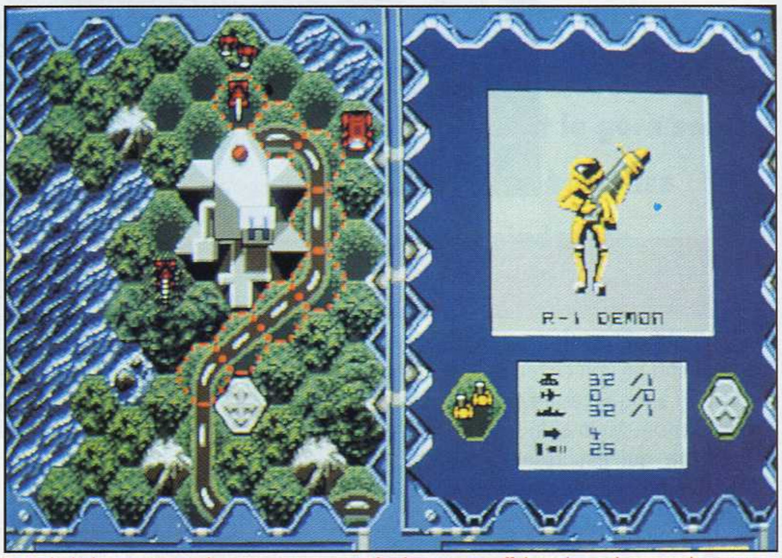
BATTLE ISLE

Des armées dans des hexagones, des îles, la guerre, le feu et Ubi Soft/Blue Byte.

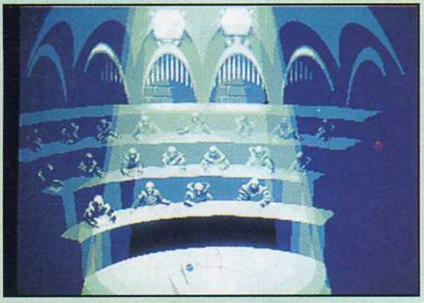
L'utilisation de Battle Isle a été simplifié au maximum. Ce wargame est donc à la portée de tous, c'est d'ailleurs plutôt un jeu de stratégie inspiré des techniques de wargames, puisqu'il ne se base sur aucun fait historique.

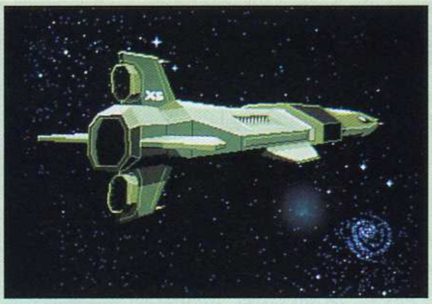
Deux camps s'affrontent, sur des îles, et dirigent des armées composées de toutes sortes de véhicules et d'engins. L'infanterie humanoïde, les tanks de tous types, les lances-missiles, les véhicules d'assaut, les avions, les transporteurs de troupes, les hélicos, les bateaux, les sous-marins, les mines; toute la panoplie militaire imaginable. Le but du jeu est simple, exterminer l'autre.

Chaque unité se déplace d'un nombre donné de cases, tire à une certaine distance, et possède une valeur au combat donnée. Pour attaquer une unité, il suffit de s'approcher pendant le tour de déplacement, puis de tirer pendant le tour de combat. Ces deux



En mode déplacement, vous cliquez sur votre unité, et l'ordinateur vous affiche en les cerclant en couleurs toutes les cases où vous pouvez aller. Il ne reste plus qu'à cliquer sur la destination. Le joueur de l'armée jaune a demandé des informations sur une de ses unités. Sa fenêtre de jeu se remplit alors d'un graphisme représentant l'unité en question avec ses données.

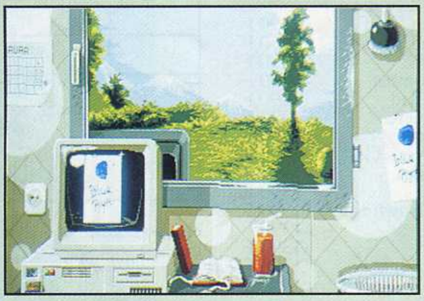












La planète Chromos vit un drame colossal. Son peuple, les Drullers, sont menacés d'extinction, de disparition, les androïdes du système Skynet mènent une guerre sans merci qu'ils sont sur le point de gagner. La plupart des officiers Drullers sont morts, et l'espoir disparaît des esprits des survivants. Il ne reste plus qu'une seule chance, il faut trouver un stratège militaire hors-pair. Celui-ci devra venir de très loin, d'une autre planète, ainsi il n'aura pas été sous l'influence de Skynet.
Sur Terre, Walter Harris vient juste d'insérer la disquette de son nouveau jeu de stratégie dans son ordinateur. Battle Isle s'affiche à l'écran. Walter se prépare à un week-end sans sommeil, à des parties sans fin. Il n'a pas l'intention de lâcher ce jeu qu'il vient d'acheter avant de l'avoir terminé.Ce que Walter ne sait pas, c'est que Battle Isle est un programme qui permet aux Drullers de tester sa valeur de stratège, et que s'il vient à bout du programme, il sera l'élu, et les Drullers viendront le chercher pour l'emmener diriger leurs troupes, là-haut, sur Chromos.Les photos représentent la séquence d'introduction de Battle Isle, où l'on voit le conseil des Drullers qui décide d'envoyer une disquette de test sur une autre planète, pour trouver un stratège. Les images sont animées, avec des sons superbes, une intro longue et vraiment très belle.

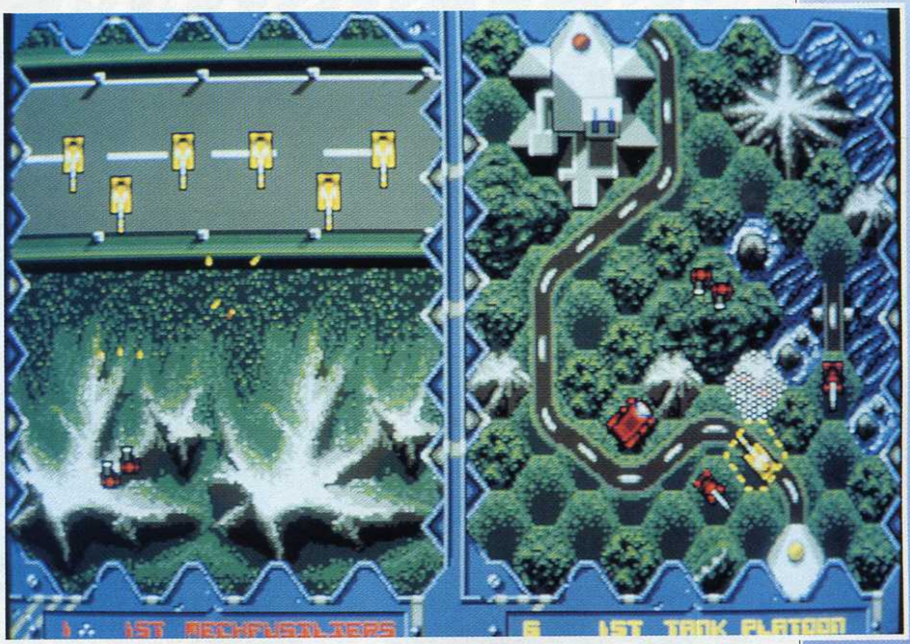
 A quoi reconnaît-on qu'un éléphant est passé dans le frigo? A rien. On s'en fout.

phases sont alternées, et viennent l'une après l'autre, sachant que quand un joueur est en phase mouvement, l'autre est en phase tir.

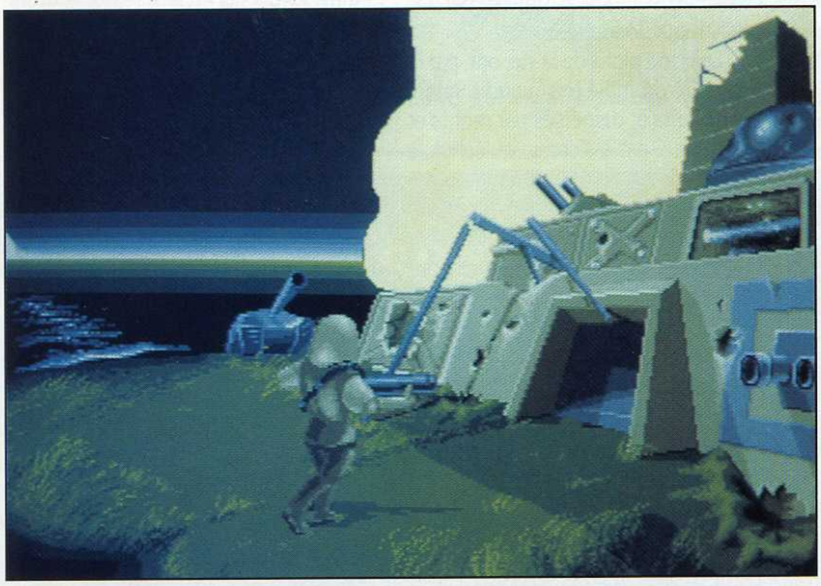
A tout moment, vous pouvez consulter les informations de n'importe laquelle des unités, en plaçant votre curseur sur l'unité choisie. Un dessin de celle-ci s'affiche, ainsi que les données demandées.

Chaque joueur dispose d'une base qui lui permet de construire de nouvelles unités, et c'est là un point stratégique à bien garder si on ne veut pas voir l'adversaire se l'approprier.

Les combats sont résolus par l'ordinateur, et ont lieu à l'écran, en animations où l'on voit les unités se tirer dessus et se détruire. Toutes les manipulations sont hyper simples et souples ce qui rend le jeu très agréable et convivial.



Les combats ont lieu dans une des fenêtres de jeu, les deux troupes se font face, s'approchent, et se tirent dessus dans un fracas d'explosions.





MEGASTAR joystick

testé sur AMIGA par Seb

Il y a eu beaucoup de tentatives en ce qui concerne la vulgarisation du wargame sur ordinateur, et voilà la plus grande réussite: Battle Isle. Le jeu est très joli graphiquement, très soigné, et les animations d'introduction et de fin de jeu sont absolument magnifiques.

Il y a 16 niveaux, 16 îles en mode un joueur, quand vous luttez contre l'ordinateur, et 16 autres si vous jouez à deux l'un contre l'autre. Un système de mots-de-passe est disponible pour reprendre une partie à un niveau donné, et il est aussi possible de sauvegarder 10 parties sur disquette, des parties en cours de bataille.

Les îles sont de plus en plus grandes, de plus en plus complexes, et l'ordinateur se défend vraiment bien, ce qui donne une durée de vie tout à fait honorable à Battle Isle. De toutes façons, même si vous arrivez à bout de l'ordinateur, ils vous restera à affronter un joueur de chair et d'os.

Si vous êtes amateur de stratégie, il est tout simplement inutile d'hésiter, Battle Isle à toutes les chances de vous convenir. Toutes les chances? Ouais.

GRAPHISME	**17**	**SON**	**16**
ANIMATION	**15**	**MANIABILITE**	**18**

92%

Disponible sur AMIGA.

PEGASUS

Un cheval ailé qui surgit de la nuit vole vers l'aventure à tire d'ailes. Son nom, il le signe de la pointe du sabot, d'un G, qui veut dire Gremlin. Gremlin. Gremlin. GREMLIN!



Sur ce pont, vous devrez vous battre, sabre en main, contre les deux statues bondissantes. En bas de l'écran, le nombre de diamants que vous possédez, ils vous permettent d'acheter des armes, quand vous en avez assez, en appuyant sur la barre d'espace. Cela va des double-tirs, aux bombes.

Oyez, bonnes gens, les aventures de Percius, jeune homme de bonne famille, franc de cœur, et tout droit rempli de courage. Par le récit que je m'en vais vous narrer, vous revivrez par les tremblements et la sueur, ce que Percius ressentit lui-même en moment passé. Par la mission qu'il détenait, Percius se destinait, s'il menait tout cela à bien, à la gloire et au sauvetage de l'humanité toute entière. Mais diable, voici donc les événements qui envoyèrent notre gentilhomme sur les routes dangereuses de notre pauvre monde, alors qu'il n'avait pas même 17 ans, et qu'il n'était pas encore déniaisé, le sot, pas même par une quelconque loudière.

Les cinq plans de la vie, ont, par la malignité du mille fois maudit Satan, été détruits et dispersés par monts et par vaux. C'est à Percius qu'échut la mission de les de nouveau réunir.

A la pique du jour, notre bon Percius, le visage fendant, s'envola donc à dos de son fidèle Pégase pour lutter contre le diable et ses drôles. Pas même n'était parti depuis 5 minutes, que déjà les monstres aux visages tordus lui fonçaient dessus. Le bien heureux Pégase, heureusement, était fort habile, et bien doté par la nature de magie à envoyer boules de feu sur ces ennemis. Sur son chemin, de ciel puisqu'il volait, Percius ramassait decidelà des joyaux et autres objets magiques qui lui permettaient d'augmenter sa puissance de mort. Puis, quand toute une région qu'il avait survolé était nettoyée, il descendait de cheval, et partait s'aventurer à pieds, tout sautillant et l'épée à la main, prêt à occire le moindre manant aux ordres diaboliques. Les missions s'alternaient alors entre ciel et terre, toujours en lutte, l'épée à la main, ou fière monture à diriger, et Percius réussissait à détruire tout ce qui venait à lui. Non sans une aisance déconcertante. Même les châteaux, pourtant gardés par de drôles de statues bien fort dangereuses, ne l'arrêtaient pas dans sa quête de la paix.

Prenez le destin de Percius et de Pégase en main, parcourez les 5 mondes, tous divisés en 10 étapes, et à la fin de chaque monde, affrontez un serviteur de satan, bien plus fort que tous les autres manants que vous aurez rencontré dans les mondes.



Autre type de séquence, les phases sur Pégase, en plein ciel. Vous vous retrouvez dans un shoot'em Up à scrolling horizontal des plus classiques.



testé sur AMIGA par Seb

Les graphismes de Pegasus ne sont pas agréables. En fait, plus que les dessins en eux-mêmes, ce sont les couleurs qui sont déplaisantes, tristes. Le jeu n'est pas original, et ce n'est qu'un shoot'em up à scrolling horizontal de plus. Bien sûr, certains niveaux permettent une exploration plus poussée, où l'on peut descendre puis remonter dans d'autres écrans, mais jamais l'action n'est terrifiante, jamais il ne faut faire preuve de grande classe joystickienne. Les sons sont plus que très moyens, et les animations, bien que fluides, sont réglées de façon trop lente, et on s'énerve à se prendre des monstres que l'on avait repéré de loin, mais qu'on a pas eu le temps d'éviter.

Seul bon point de Pegasus, la grande taille de chacun des 5 niveaux. Trop moyen pour être vivement conseillé, Pegasus est terne, sans être mauvais.

GRAPHISME	**13**	**SON**	**12**
ANIMATION	**13**	**MANIABILITE**	**14**

74%

Disponible sur AMIGA.



"FAITES COURIR LE BRUIT...
Final Fight™
ARRIVE"
RENSEIGNEZ-VOUS CHEZ VOTRE REVENDEUR
FINAL FIGHT ™ © 1991 CAPCOM USA, INC. Tous Droits réservés



FALCON
"Un classique du genre, une référence!".
AMIGA
Du vol d'essai au combat aérien, gagnez vos galons à bord de votre F-16 contre des tanks et des Migs ennemis.
FALCON © 1987, 1988 SPHERE, INC. All rights reserved FALCON TM and Spectrum holobyte TM are trademarks of SPHERE, INC.
FALCON© MIRRORSOFT
GUNSHIP
"La meilleure simulation d'hélicoptère à ce jour. Tilt.
AMIGA
Intervenez en zone de combat pour secourir vos hommes. Gérez des armes de haute technologie, assurez la navigation et la communication.
GUNSHIP © MICROPROSE
FIGHTER BOMBER
AMIGA
Un monde en 3D comme vous ne l'avez encore jamais vu! Tout y est: "Des reconnaissances de terrain: géniales, des impressions en vol: flippantes, une rapidité: foudroyante et des vues extérieures: géantes..." Micronews.
FIGHTER BOMBER © ACTIVISION
Screen shots on different formats may vary.
SPITFIRE 40 © Alternative Software LTD. GEE BEE AIR RALLY © Alternative Software Ltd. FLIGHT SIMULATOR © Alternative Software.
L'As des compils.
AIR COMBAT ACES
ST/AG/PC et compatibles/CPC
En plus sur CPC
FLIGHT SIMULATOR
GEE BEE AIR RALLY
SPITFIRE 40
3615 UBI
UBI SOFT ENTERTAINMENT SOFTWARE
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93 100 Montreuil-Sous-Bois
Tel.: 48.57.65.52

Rares sont les logiciels bénéficiant d'une ambiance aussi forte que ce JdR de reLINE.



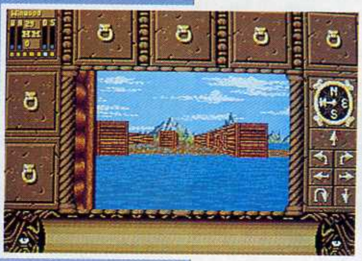
D'un simple clic, on passe du menu permettant de se déplacer (une bête rose des vents) au menu destiné à communiquer avec d'autres personnages: c'est là que les choses se compliquent

FATE-GATES OF DOWN

Parfois, il arrive que la réalité ne soit pas celle que l'on croit; une sorte de réalité alternée... C'est le cas de ce JdR puisque le héros que vous incarnez se retrouve en plein cirage. En 1656, Winwood s'assoupit quelques secondes. Très vite, il se prend à rêver d'un monde étrange. Un curieux vieillard se penche alors sur lui et lui expose le but de sa mission: détruire Thardan. Le voilà bientôt qui flotte dans les limbes. Le voyage sera de courte durée; Winwood se réveille en sueur et se retrouve en 1932. Pas le 1932 qu'on pourrait être en droit d'attendre mais un autre 1932, semblant appartenir à un monde ayant évolué différemment. Pour les lecteurs les moins sagaces, je reprends ce qui a été exposé au début, mais en anglais: Alternate Reality. En effet, ce jeu rappelle fortement le célèbre logiciel tournant sur Apple, et dont la version ST n'eût jamais de suite. Nous sommes donc en début de partie: le personnage, que l'on déplace comme dans Dungeon Master, évolue dans un décor en 3D. Bon plan, ça commence dehors, dans une forêt, avec au loin des montagnes. Les oiseaux chantent et chaque pas fait craquer quelques brindilles. De temps à autre, une rafale de vent ajoute une touche de mystère à ces lieux. Soudain, un bruit insolite laisse penser qu'un personnage s'approche (et en plus, y a un accès disque, mais ça, c'est moins romantique). Une jolie Barbare dévisage Winwood. Ce qui est cool, avec les Barbares, c'est qu'elles sont en général peu vêtues. Celle-ci est adorable. Enfin physiquement. D'un geste souple, le joueur change alors de menu et essaye de communiquer avec l'autochtone. On peut la toucher, l'embrasser, lui parler. L'idéal serait de pouvoir l'engager car le jeu permet de diriger plusieurs aventuriers et pour le moment Winwood est seul. Hélas, rien à faire: au mieux, elle repart; au pire, vous devrez la buter. Si c'est pas malheureux, une belle fille comme ça. En fait, vous n'êtes pas au bout de vos peines de cœur car les programmeurs n'ont mis dans le jeu que des nanas ou presque. Mis à part les animaux sauvages et quelques zombis effarouchés, tous les ennemis sont du sexe féminin. Y sont misogynes? pédés? voire les deux, chez reLINE?

Bref, pas le temps de s'attendrir, d'autant qu'il commence à pleuvoir. Non seulement on le voit à l'écran mais en plus ça s'entend.

Le mieux est encore de suivre la route qui traverse la forêt. Vous arrivez bientôt en ville. Là aussi, la ressemblance avec Alternate Reality est frappante: on retrouve la même configuration de terrain, avec les murs labyrinthesques et les maisons d'un carreau sur un qui se révèlent être beaucoup plus grandes lorsqu'on pénètre à l'intérieur. Plus loin, nous voici à la banque; les chemins ne sont pas sûrs, aussi, vous pouvez ouvrir un compte afin de déposer vos sous. Je rassure les plus violents d'entre vous, on peut aussi taper sur tout ce qui bouge. Bref, voilà un super jeu de rôle qui bénéficie d'une ambiance extrêmement prenante.



A chaque déplacement, le décor change comme dans Dungeon Master. Hélas, pour profiter pleinement du jeu, il sera nécessaire de posséder un disque dur, les accès disquette étant particulièrement lents.

testé sur AMIGA par Moulinex

Je crois l'avoir déjà dit, enfin écrit, enfin bref: la bande son est superbe. La moindre action donne lieu à un bruitage digitalisé: les portes grincent, le vent hurle et la pluie bat avec des petits plic-plic vachement ressemblant comme on me le souffle justement. La partie graphisme n'est pas en reste et les décors eux aussi sont très évocateurs. En revanche, les commandes, bien qu'utilisant la souris, sont peu pratiques. Voilà.

GRAPHISME	15	SON	19	90%
ANIMATION	15	DIFFICULTE	17	

Disponible sur PC, AMIGA et ST. Notice VF : 18

tests



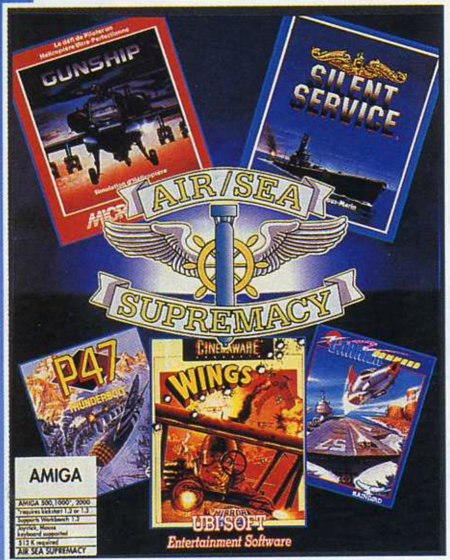
LES COMPILATIONS DE LA RENTRÉE !
LORICIEL
LE TEMPS DES HEROS
SORTIE LE 20 OCTOBRE
ARCADE-ACTION
STRATEGIE
3 GRANDS JEUX
3 GRANDES AVENTURES !
De 199 Fr à 289 Fr*
4 D'OR 91
TILT 01/91
PRINCE OF PERSIA (Broderbund)
TILT D'OR CANAL+ 91
MOONBLASTER (Loriciel)
NORTH & SOUTH (Infogrames)
AMSTRAD CPC/CPC+-AMIGA IBM PC ET COMP. -ATARI ST-
SORTIE LE 30 SEPTEMBRE
TOP 3
LA COMPILATION EXTREME
2 GRANDES SIMULATIONS
1 GRAND JEU D'ARCADE
TENNIS CUP
PINBALL MAGIC
MOONBLASTER
AMSTRAD CPC/CPC+-AMIGA IBM PC ET COMP. -ATARI ST-
39/45
TANKS CONTRE DESTROYERS
SORTIE LE 30 OCTOBRE
A.D.S.
SHERMAN M4
De 199 Fr à 289 Fr*
CADEAU : 1 maquette d'un SHERMAN M4 !
AMSTRAD CPC/CPC+ -AMIGA-ATARI ST-IBM PC ET COMP.
TILT D'OR CANAL+
SKWEEK
BUILDERLAND
BUMPY
SUPERSKWEEK
AMIGA-ATARI-AMSTRAD CPC/CPC+-
LES STARS
De 199 Fr à 289 Fr*
4 SUPER JEUX D'ARCADE A VOUS RENDRE MABOULE !
SORTIE LE 30 SEPTEMBRE
SUCCESS STORY
De 169 Fr à 229 Fr*
CRAZY SHOT
SKWEEK
TILT D'OR CANAL+
TURBO CUP
BUMPY
SPACE RACER
TILT D'OR CANAL+
LES PLUS GRANDS SUCCES !
AMSTRAD CPC/CPC+ ATARI ST-IBM PC ET COMP.
DISPONIBLE !
TOP ACTION
De 169 Fr à 229 Fr*
LE MEILLEUR DES JEUX D'ACTION
MOONBLASTER (Loriciel)
LODE RUNNER (Broderbund)
SKWEEK (Loriciel)
TILT D'OR CANAL+
AMSTRAD CPC/CPC+ ATARI ST-IBM PC ET COMP.
DISPONIBLE !
* Prix public conseillé suivant les ordinateurs
GÉNIAL ! TOUS LES BESTS ENFIN RÉUNIS !

COMPILE OU FACE

- C'est bon... 3... 2... 1... Ça tourne!

Le visage de la speakerine s'illumina d'un visage faux.

- Mesdames mesdemoiselles messieurs bonsoir, et surtout merci d'être fidèles à notre chaîne, la meilleure, celle qui donne la pêche même quand





on est dans le malheur!

La voix devenait de plus en plus mécanique. La speakerine reprit:

- Nous débuterons la soirée avec trois compilations de chez Gremlin. **Collectors sur Amstrad,** qui contient de très bons titres: Toyota Celica, Supercars, Lotus Turbo Esprit Challenge, Switchblade et Shadow of the Beast. **Collectors sur Amiga et ST,** qui contient Lotus Turbo Esprit Challenge, Ghoul 'n' Ghost, Venus et James Pond. Et enfin, **Integral sur Amstrad** qui contient Lotus, Toyota Rallye, Supercars et Super Scramble, et **Integral sur 16 bits** qui contient Combo Racer, Lotus, Team Suzuki et Toyota Rallye. Un fracas énorme se fait entendre. La speakerine se crispe un centième de seconde, puis reprend, avec un sourire encore plus prononcé.

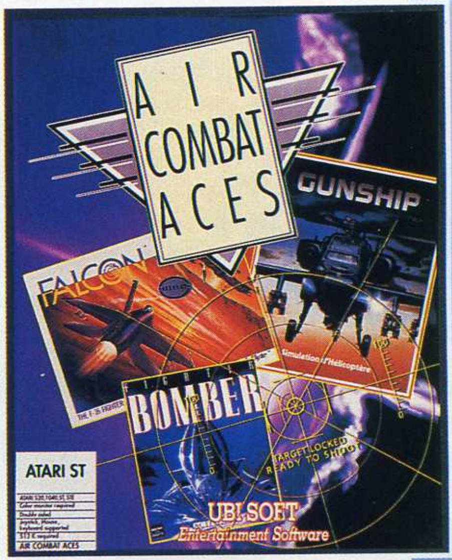
- A 22h10, après une page de publicité extraordinaire où défileront les marques de couches culottes les plus prestigieuses, côtoyant les lessives aux grands noms, et les cafés aux appellations à particules, nous entrerons dans le monde étrange et inquiétant de Bernard Delamierre qui aura pour invitée exceptionnelle la compile **Super Sega de chez US Gold, sur 16 bits,** qui contient Super Monaco GP, Eswat, Golden Axe, Shinobi et Crackdown. Toujours chez US Gold, la compilation **Collection Capcom sur 16 bits**, qui contient Strider, Strider 2, Ghouls N'Ghosts, Led Storm, UN Squadron, Forgotten Worlds, Dynasty Wars et Last Duel. Pour terminer son émission, notre ami Bernard recevra dans la joie la plus totale la compilation **Max de chez US Gold, sur 16 bits,** qui contient Turrican 2, Saint Dragon, SWIV et Nightshift.



compile

V : LA SPEAKERINE







Pendant le générique, Bernard fera des claquettes, les mains dans les poches, et jouera de l'harmonica. Venant des caméras, on entend des bruits de lutte, puis trois coups de feu et un cri déchirant. La speakerine et parcourue d'un tic nerveux qui la transfigure, pendant une seconde, puis elle se reprend.

- A 23h30, l'émission "Clip Clip Clip Clip Clip Clip Clip Clip Clip Clip" proposera de nombreux video-clips, dont le vainqueur du Clip Award 91, **Grandstand de Domark, sur Amiga, ST, C64, CPC et Spectrum,** comprenant les jeux de sport suivants: Gazza's Super Soccer, World Class Leaderboard, Pro Tennis Tour et Continental Circus. Puis...

Un bruit d'explosion couvre le son de la voix de la speakerine, des morceaux de chairs, des bras arrachés, des jambes ensanglantées traversent le champ de la caméra. La speakerine pince les lèvres, durcit son visage, pousse un petit couinement énervé, puis se reprend, tout sourire.

- Juste après minuit, nous rejoindrons nos amis les baladins, qui nous conteront leurs **Epopées de Lankhor**, avec Mortville Manor, Alive et Sdaw. Ce sont des jeux d'aventure sur CPC et sur disquette.

Un homme en feu apparaît, hurlant, gesticulant, et s'écroule aux pieds de la speakerine.

- Et enfin, pour terminer la nuit, nous diffuserons les moments les plus forts des rencontres sportives de la journée. **Air Combat Aces d'Ubi Soft sur Amiga, ST et PC**, comprenant les simulateurs suivants: Falcon, Gunship et Fighter Bomber. Sur Amstrad, cette même compile comportera les titres suivants: Gunship, Fighter Bomber, Spitfire 40, Gee Bee Air Rally et Flight Simulator.Un enfant de 10 ans apparaît, tout mignon, et une enclume énorme tombe du plafond et l'écrase.

- Toujours chez Ubi Soft, la compilation **Air Sea Supremacy, sur St, Amiga, PC et CPC**, comportera les titres suivants: Silent Service, F15 Strike Eagle, Gunship et Carrier Command. Sur amiga F15 est remplacé par Wings.

Un car de japonais arrive, ses occupants descendent et s'écroulent tous au sol en poussant des râles et en se tordant de douleur. La speakerine détourne la tête légèrement, pousse un juron, serre les poings, frappe du pied, et se ressaisit.

- Avant de vous quitter à mon tour, je dois vous dire que la compile **Karate Aces d'Ubi Soft sur St, Amiga, PC et CPC,** comprend les titres Double Dragon, Double Dragon 2, Last Ninja 2, Oriental Games et Saboteur 2.

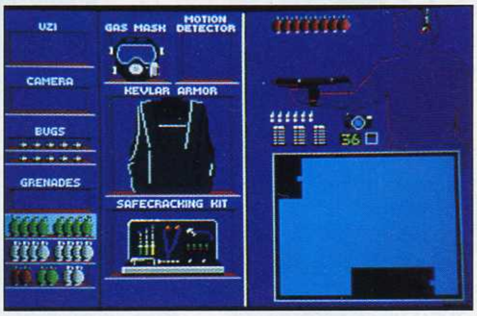
La speakerine se lève et explose.

COVERT ACTION

EDITEUR:MICROPROSE
TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DEJA TESTE DANS JOY N° 14
DISPONIBLE SUR AMIGA, ST, PC

Ce logiciel vous permet de rentrer dans la peau d'un agent secret. Oh, pas de James et consorts mais d'un véritable homme de l'ombre. Il faut dire que vous allez devoir vous attaquer à un supervilain particulièrement dangereux: Mister Big.

Pour cela, vous allez devoir utiliser toutes les ressources propres à l'espionnage international. L'enquête passe donc par la lecture de fichiers disséminés dans l'immeuble de la CIA, mais aussi par l'interrogatoire d'agents alliés de différentes nationnalités. Mieux encore, vous devrez parcourir le monde entier et vous livrer à différentes actions très amusantes à jouer: poursuite en voiture, pose d'une écoute téléphonique, etc.



Mêlant habilement jeu d'arcade et aventure, Covert Action est un logiciel intéressant mais hélas un peu tristounet. Le graphisme, bien que de bonne qualité, est hélas un peu trop internationnal lui aussi; pas assez typé si l'on préfère et la présentation, un peu trop clean (d'une propreté cleanique, pourrait-on dire), rajoute à l'austérité. Le mieux est encore de l'essayer.

GRAPHISME : 15 ANIMATION : 14
SON : - DIFFICULTE : 15
VERDICT : 88%

ELF

EDITEUR: OCEAN
TESTÉ PAR SEB SUR AMIGA.
DÉJÀ TESTÉ SUR ST DANS JOYSTICK N° 19.
DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA.

Ils sont chiants ces sorciers, à tout le temps piquer les fiancées des autres. C'est vrai, quoi, ras le bol de parcourir le monde pour aller sauver sa bien-aimée, ras le bol de devoir se battre contre des monstres hideux, ras le bol d'en prendre plein la tronche, tout le temps, ras le bol.

Toujours est-il que dans Elf, encore une fois, vous devrez délivrer votre petite amie, à vous, l'elfe Cornélius, enlevée par Necrilous le sorcier. Vous devrez parcourir huit niveaux pour la rejoindre, et la sauver d'un plongeon mortel dans une cuve bouillonnante, dans un jeu de plate-formes truffé de bestioles, d'options et de sorts. Pour vous aider, sur votre parcours, vous trouverez des magasins, ou des personnages, qui, après une brève discussion, vous donneront des informations.



Les graphismes de Elf sont très jolis, bien réussis, le jeu est riche et vaste, le personnage est maniable, et l'intérêt du jeu, malgré le scénario bateau, bien présent. En plus, les musiques du jeu sont vraiment superbes.

GRAPHISMES: 17 ANIMATION: 16
SON: 17 MANIABILITE: 16
VERDICT : 91%

ARMALYTE

EDITEUR: THALAMUS
TESTÉ PAR SEB SUR ST
DÉJÀ TESTÉ DANS JOY N° 19
DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA.

Quatre planètes de notre système solaire viennent d'être envahies par des aliens. De nombreux civils ont été massacrés, toutes les ressources de ces planètes sont bloquées, elles ne sont plus acheminées jusque chez nous, sur terre. L'enjeu économique est donc important, il faut libérer ces 4 planètes, il faut écraser les aliens, il faut qu'il n'en reste plus un, plus l'ombre du moindre petit alien. C'est dans la joie et la bonne humeur que vous apprenez que cette mission, c'est à vous qu'on la confie. A vous et à votre cher vaisseau que vous avez trimbalé un peu partout dans la galaxie. Sous ce scénario d'une originalité à se fendre le crâne, se cache un shoot'em up des plus classiques. On déplace un vaisseau dans toutes les directions, alors qu'un scrolling continu et latéral avance, imperturbable. Des vagues d'aliens vous foncent dessus, et vous aurez le loisir de les exploser, avec votre petite arme gentillette. Cette arme, vous pourrez augmenter sa puissance, en détruisant des capsules qui traînent, et en récupérant les options. D'autre part, vous disposez dès le début d'un laser beam, qui entre en action quand vous laissez le bouton de feu appuyé. Les graphismes sont assez réussis, toujours dans les mêmes tons, cela installe l'ambiance, mais la maniabilité, et la rapidité du jeu ne sont pas excellentes.



Armalyte

De plus, les bruitages du jeu sont assez casse-moi-l'oreille-j'te-dirai-rien. Par contre, la durée de vie de ce shoot'em up est appréciable, puisqu'Armalyte est puissamment difficile, et les boss de niveaux, ainsi que ceux de niveaux intermédiaires, très meurtriers.

GRAPHISMES: 15 SON : 12
ANIMATION : 14 MANIABILITE : 12
VERDICT : 80%

MEGA DOSSIER

SWITCHBLADE II

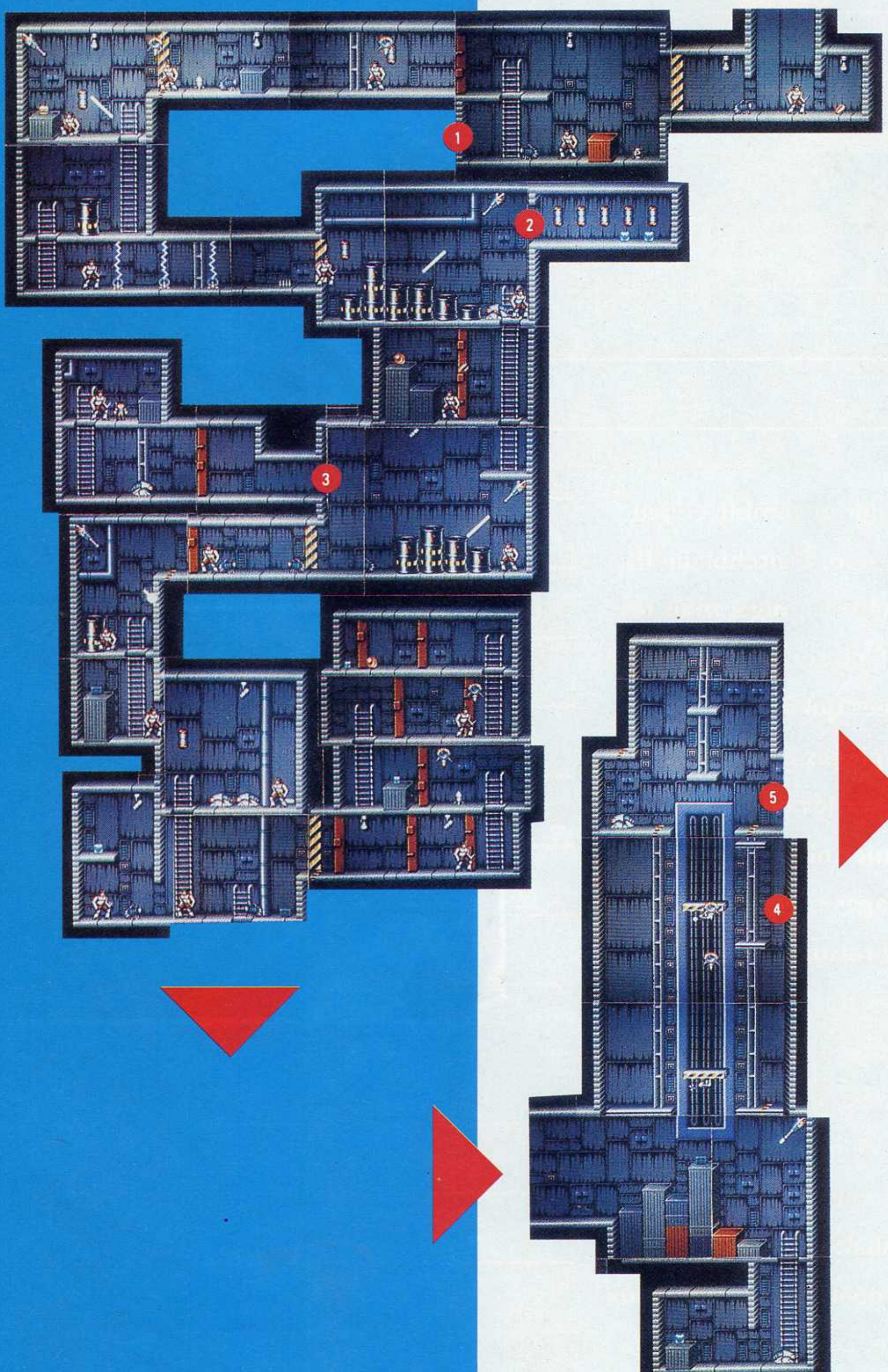
Nous allons décortiquer ensemble ce jeu superbe de chez Gremlin, Switchblade II. le dossier a été réalisé sur amiga, mais les utilisateurs d'atari ST ne seront pas trop dépaysés dans les pages qui suivent, les labyrinthes et les pièges étant disposés aux mêmes endroits sur les deux versions. C'est surtout le premier niveau qui est développé dans les pages suivantes, pour la simple bonne raison qu'il est énorme, et qu'il cache de nombreuses salles secrètes. Les autres niveaux seront bien sûr présentés, mais beaucoup plus rapidement, puisque ce ne sont quasiment que des séquences d'arcade linéaires. Laissez-moi vous souhaitez bonne chance, tout de même, votre quête des 6 morceaux de l'épée Switchblade, celle qui ramènera la paix, sera longue et difficile.



Coin coin coin, coin, coin coin coin coin. (Charlie Schlingo)



Au début du jeu, vous êtes à l'extérieur. Dirigez-vous vers la droite en tuant les robots rampants, et en ramassant les quelques pierres et options qui traînent pour rejoindre l'entrée du complexe souterrain.



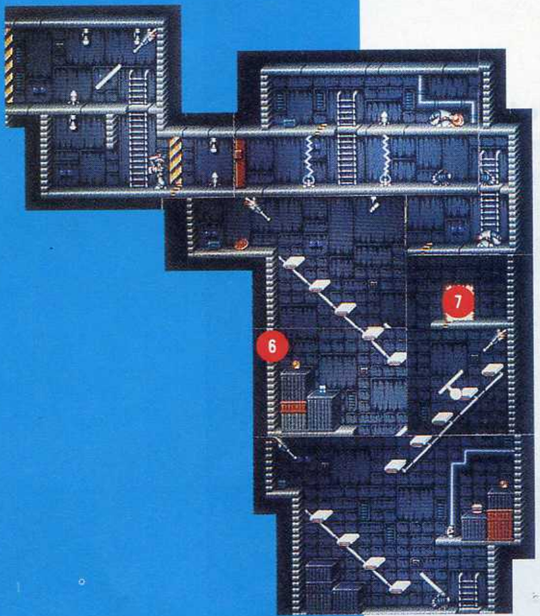
1 Derrière ce mur, vous trouverez un petit couloir en cul-de-sac où sont disposées quatre pierres précieuses.

2 Pendant votre petite promenade, pensez à venir frapper par ici, il y a un couloir caché avec cinq pierres.

3 Il serait dommage de passer à-côté de ce pan de mur destructible. Un bon coup de sabre là-dedans vous permet d'accéder à une vie supplémentaire. Ce n'est pas négligeable, à mon avis vous allez en perdre quelques unes.

4 Pendant votre ascension, porté par l'ascenseur, venez faire un tour par ici, le mur ne semble pas être si solide que ça. Il y a un couloir secret, une sorte de raccourci.

5 Vous pouvez passer par ici, pour explorer la suite du jeu, mais le couloir secret vu précédemment mène aux mêmes salles.



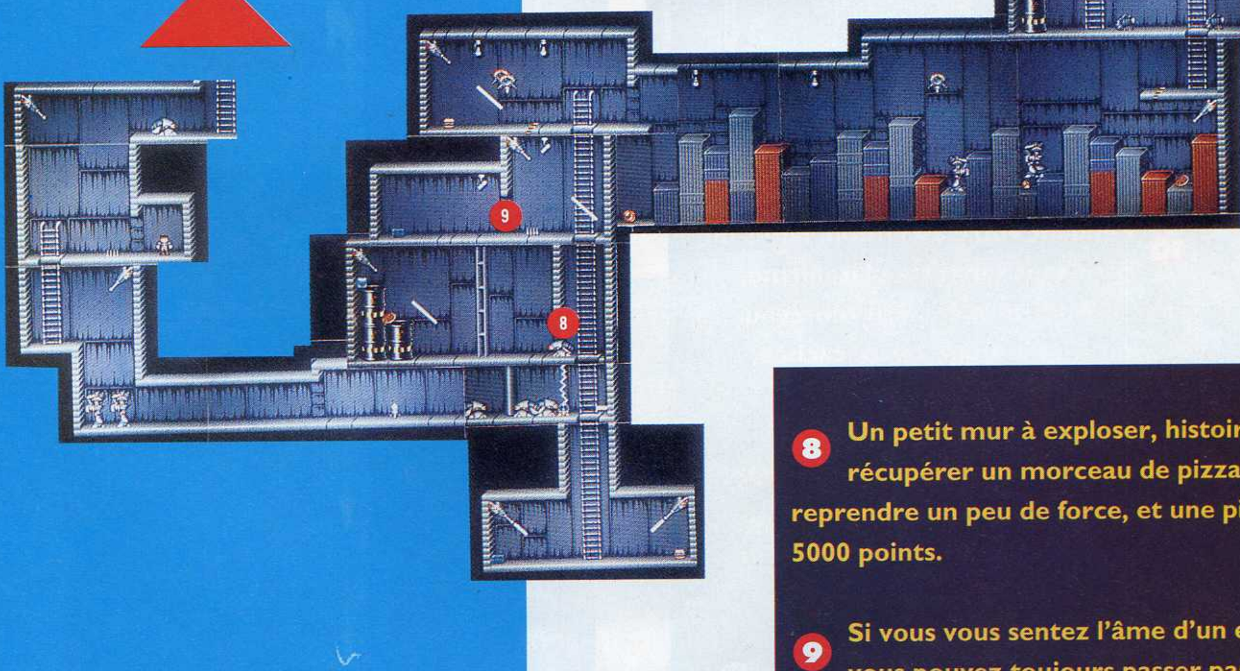


Dans chaque niveau, il y a un magasin qui vous offre différents services. Evidemment, c'est payant.

6 C'est ici que vous débarquez quand vous empruntez le passage secret de l'ascenseur.

7 Cette porte lumineuse vous mène dans un magasin rempli de superbes options.



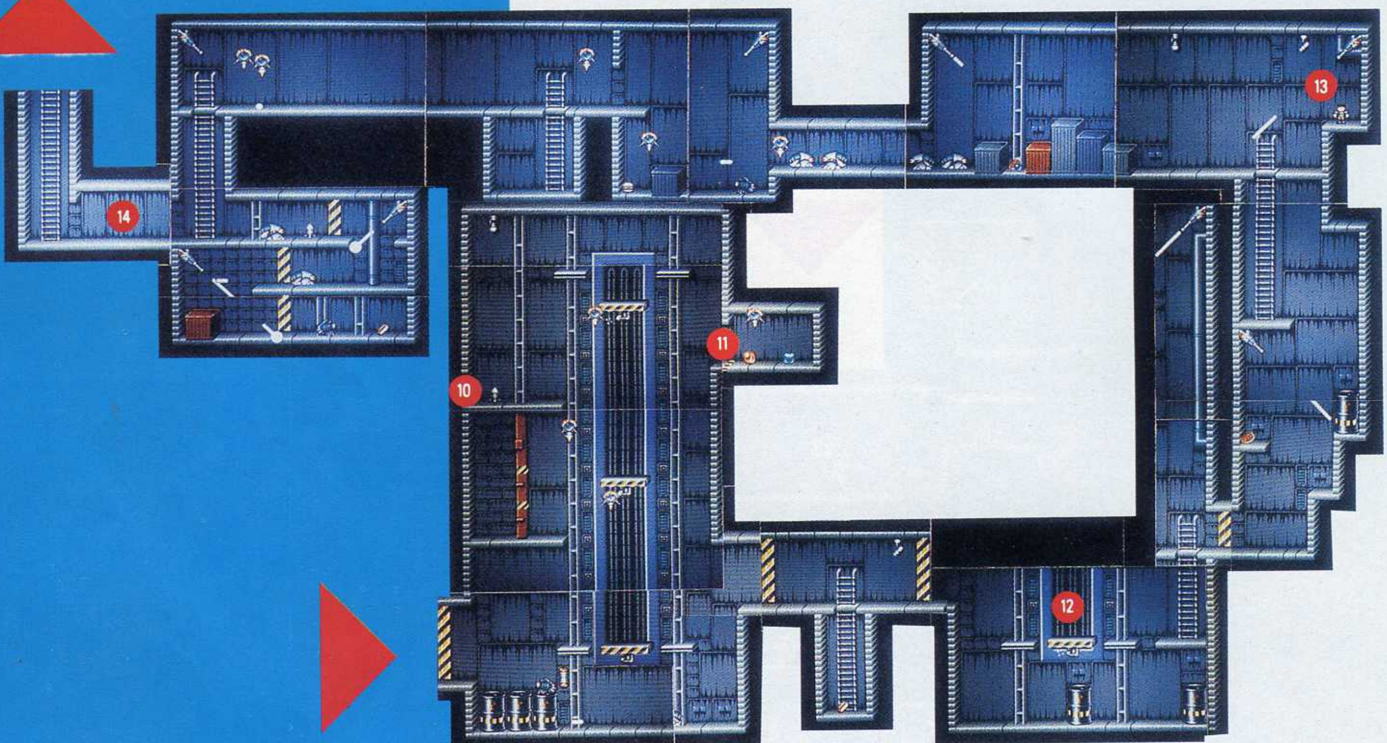


8 Un petit mur à exploser, histoire d'aller récupérer un morceau de pizza pour reprendre un peu de force, et une pierre à 5000 points.

9 Si vous vous sentez l'âme d'un explorateur, vous pouvez toujours passer par ici. Mais attention, deux ennemis vous attendent et vous fonçeront dessus. Détruisez-les et récupérez la caisse de munitions.



Voici le boss de fin de ce niveau. Inutile d'essayer de discuter avec lui, c'est un crétin de robot bipède lanceur de missiles. Sautez-lui par dessus, afin de vous retrouver dans son dos, et tirez comme un fou.



10 Pendant votre ascension, faites un petit saut sur cette plateforme, et venez détruire un petit morceau de mur ici. Il y a une caisse cachée, pleine de munitions.

11 Une autre salle cachée. OoOOoh, rien d'extraordinaire, juste deux pierres précieuses, une à 1000, et une à 5000 points.

12 Un nouvel ascenseur, en effet, mais il ne vaut même pas le coup d'être emprunté. Il n'y a guère que deux petites pierres, et pas l'ombre d'une salle secrète.

13 Une vie supplémentaire, posée, là, comme ça, négligemment. Pas le moindre piège. C'est presque trop simple.

14 Ce couloir est le dernier du souterrain. Bien sûr, il reste une petite difficulté, trois grands robots, mais ce n'est plus grand chose pour vous. Ensuite, vous n'aurez plus qu'à grimper à l'escalier qui vous ramène à la surface, et à vous diriger vers la droite pour aller affronter le boss de fin de niveau.



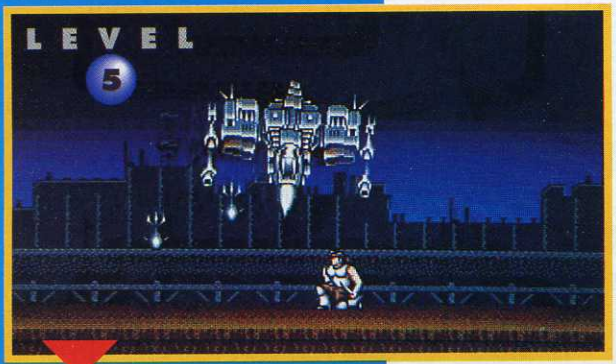
Ce second niveau est assez vaste, mais pas trop compliqué. Au début, dirigez-vous au bout à droite, revenez légèrement sur vos pas, puis montez le plus haut possible en sautant de passerelle en passerelle.
Quand vous ne pouvez aller plus haut, dirigez-vous vers la gauche, jusqu'au bout, quand le scrolling s'arrête.
Ici, même procédure, montez le plus haut possible, puis, une fois sur la plateforme la plus haute que vous pouvez atteindre, sautez dans le vide, vers la droite, en utilisant le grand saut et en laissant le joystick vers la droite.
Vous tomberez alors sur une plateforme aérienne et propulsée. Sautez par petits sauts pour rejoindre les plateformes de droite.
Et on recommence, on monte, en sautant. Quand vous atteignez la porte du magasin, entrez si vous voulez, mais quand vous ressortez, ne montez pas plus haut, mais dirigez-vous vers la droite. Vous retrouverez de nouvelles plateformes aériennes qui vous permettrons de rejoindre la partie de gauche.
Allez au bout à gauche, jusqu'à l'arrêt du scrolling, et montez jusqu'à la plateforme où se trouve une vie.
D'ici, sautez vers la droite, avec le grand saut, et en laissant la manette à droite. Vous tomberez sur de nouvelles plateformes aériennes qui vous emmènent vers la droite.
Maintenant, comme précédemment, montez, hop, tout en haut, jusqu'à la tour centrale qui mène au boss de fin de niveau.

Ce level ne nécessite aucun effort d'orientation, aucun repérage, il faut aller tout droit. Vous avancez sur des montées, vous négociez des descentes, tout en massacrant les robots et monstres mécaniques qui viennent vers vous. Il n'y a rien de caché, pas d'astuce aucune, si ce n'est une vie disposée tranquillement sur une des plateforme aérienne.
Le boss de fin de niveau a l'air très méchant, sur ses chenilles ridicules. Pour l'éliminer, il faudra lui tirer dessus, plein de fois, en visant la partie haute de son corps.





Voici le niveau le plus galère, on se perd assez facilement.
Il faut procéder méthodiquement. Au départ, avancez vers la droite, et descendez dès que vous voyez une ouverture. Si celle-ci s'avère être une impasse, remontez, et continuez vers la droite, et ainsi de suite. Comme d'habitude, vous trouverez un magasin au milieu d'un long couloir.
Le monstre de fin de niveau est un serpent mécanique.
Il faut lui tirer dans la tête, ce qui a pour effet de faire disparaître les anneaux de son corps un par un.



Pas la moindre astuce à l'horizon dans ce niveau, c'est de l'arcade pure, façon Shinobi (d'ailleurs, des bruits qui courent très vite prétendent que Hiro, notre héros, est un lointain cousin de Shinobi). Vous évoluez dans un port, sous la pluie et l'orage. Des missiles sortent de l'eau, l'armée a beaucoup de fric à dépenser pour éliminer un seul homme, puis toute une série de robots volants ou rampants viendront à votre rencontre, alors que vous tracez votre chemin vers le boss de fin de niveau.



Allez, courage, c'est le dernier niveau avant de récupérer l'ultime morceau de Switchblade. Un peu glauque comme décor: des grottes, de la lave et des rivières de feu. Là encore, il n'y a pas d'astuce à découvrir, vous devrez juste être très précis dans vos sauts, afin d'éviter les boules de feu, et les éruptions des petits volcans.
Le monstre de fin est particulièrement peu attirant. Il se déplace de gauche à droite, et de droite à gauche, Ô joie, et vous tirent dessus avec ses lasers et ses bombes.

Dossier réalisé par Seb, dans la joie et la bonne humeur, avec Linos comme compagnon de nuits blanches à la maquette. Quelle jeunesse!

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

AMIGA

ACHAT

06 N° 18469
Ach. news. Envoyer listes et prix. Contacter BURGAL Julien, 84 hameau des Orangers, 38 chemin du Perrier, 06110 LE CANNET.

67 N° 18489
Ach. Amiga 500 + souris + joy. (en bon état) 2 000 F. Contacter Christophe au 88.93.37.37. DECIMAL Christophe, 25 av. Lericbe, 67500 MAGUEMAU.

83 N° 18474
Ach. jeux et util. + C64. Cb. club pour début. Merci. Ecrire à TORTEL Nath., "L'OREE", BTA2, av Marc Delage, 83130 LA GARDE.

CONTACT

06 N° 18512
Cb. Gunship et Elite. Rech. contacts sérieux et rapides pour échanges. Listes à ARROU-VIGNOD Jean-Charles, 952 chemin Ames du Purgatoire, 06600 ANTIBES.

11 N° 18450
Amiga et STE cb. corres. pour éch. Possède et cb. news, démos, sur les deux machines. FOULON Stéphane, 24 rue Jacques Gamelin, 11100 NARBONNE. Tél. 68.65.05.49 hors repas.

11 N° 18499
Ech. news, débutants bienvenus. COUSTAC Christophe, 10 rue des Lys, 11100 NARBONNE.

12 N° 18461
Vds. jeux (Magic Pockets, Snow Bros, Elf...) à très bas prix. Envoyer enveloppe avec timbre. VIDAL David, 404 chemin du coteau des Cazes, 12400 ST-AFFRIQUE.

13 N° 18458
A500, vous rêvez de news tous les soirs ? La solution est de me contacter. CASULA Christophe, Rés. Bernard Palissy, 13700 Marignane. Tél. 42.88.28.93.

17 N° 18301
Cb. Contacts pour Amiga dans toute la France. Envoyer liste de jeux, pas sérieux s'abstenir. Réponse assurée à 100 %. Scherrer Jean - Sébastien 133 Avenue Du 8 Mai 1945 17300 Rochefort Sur Mer.

22 N° 18292
Vds ou Ech. Jeux sur Amiga Possède nombreuses News. Contacter Ronan au (16).96.29.31.87.

22 N° 18539
Ech. nbr. jeux, news et oldies. Vds. aussi aux débutants à prix bas. Envoyer vos listes à HAMON Romuald, la barre, 22510 TREBRY. Je ne suis pas un arnaqueur !

26 N° 18354
Cb. contact sérieux et rapide. Ech. jeux, util., demos. Envoyer listes à Clément MERYL, 45 rue des Jardins, 26120 MALISSARD ou tél. au 75.85.26.84.

27 N° 18330
Tu désires des GIGA news à des prix fous ? OK ! Ecrire à Laurent VALERE, 2 résidance Bellevue, 27120 MENILLES. Tél. 32.36.12.82 (heure des repas).

30 N° 18303
Cb. Contacts sur Amiga pour échanger éducatifs. Réponse assurée à 100 %. Jeanjean Luc 11 Rue Raoul Sarnet 30800 Saint Gilles. Tél : (16).66.87.35.65.

34 N° 18422
Gloire à l'Amiga ! Club synaps en quête de tous contacts. Téléphoner au 66.20.46.48 les weeks et écrire à : BECHARD Olivier, 69 imp. Villemard, Bat. A303, 34000 MONTPELLIER.

35 N° 18514
Cb. contacts durables pour éch. de news ou oldies. Envoyer vos listes à Eric GALICHET, 22 rue de la Chapelle, 35480 GUIPRY ou téléphoner au 99.34.23.07.

45 N° 18556
Cb. contacts (même débutant) ayant news pour éch. ou vendre (dans ma région). Possède : Lemmings, Toki, Chuck Rock... Tél. 38.80.71.59 après 17 h 30. Demander Etienne.

56 N° 18327
Ech. demos et utilitaires. Rech. Real 3D. Réponse à 100 %. Ecriver à BEGASSE Jean-Charles, 7 rue René CASSIN, 56530 QUEVEN. Tél. 97.05.26.59.

59 N° 18283
Cb. Contacts sur Amiga possède News. Rech. Drive Ext. 3 " 1/2 environ 400 F, si en bon état. Contacter Sébastien au (16).20.92.15.24.

59 N° 18448
Amiga nouveautés env. disq. et 4 F en timbres. Réponse 100 %. Cb. imp. (faire offre). M. SADOINE Jean, 76 rue d'Hurlupin, 59560 COMINES. Tél. 20.39.11.52.

60 N° 18497
Ech. prog. et rech. toutes démos. DEJANCOURT Michael, 25 rue P et M Curie, 60510 BRESLES.

68 N° 18521
Cb. contacts pour éch. jeux, util., démos (réponse assurée 100 %). Possède news. URBAIN Christophe, 12 rue de la Weiss, 68125 HOUSSE. Tél. 89.24.14.03 après 19 h.

69 N° 18490
Ech. jeux contre tout sur Johnny Deep et 21 Jump. Tél. 78.94.17.79. Demander Vincent.

71 N° 18419
Cb. contacts sérieux pour éch. jeux. Envoyer listes à : JOLY Nicolas, Créteuil, 71150 CHAGNY ou PILLET Frédéric, Les Meix du Midi, 21190 CORPEAU.

74 N° 18295
Cherche Space Quest II pour Amiga 500 si possible en Haute - Savoie . Contacter Fred au (16).50.37.78.39.

75 N° 18287
Cb. Contacts sérieux et rapides. Possède de très nombreux softs. Envoyez listes à David Forest 153 Avenue Du Maine 75014 Paris. Débutants s'abstenir !

75 N° 18493
Cb. contacts sérieux et rapides. Possède nbr. softs. Envoyer liste SVP. Bye. David FOREST, 153 av. du Maine, 75014 PARIS.

75 N° 18540
Stop ! Vous recherchez jeux à prix déments ? Envoyer disquette pour liste. Ecrire à PUDIT Sébastien, 168 rue du faubourg Saint-Martin, 75010 PARIS.

77 N° 18270
Iron Club : Mega Club distribuant pleins de Démos sur Amiga et Cpc ... Liste sur Disk ... Contacter Frédéric au 64.68.17.87. Frédéric Bazin 5 Avenue des Pyramides 77520 Champs. A +.

88 N° 18528
Cb. contacts sur région 88 ou 54. Envoyer vos listes à COSNUAU Raymond, 6 rue de la grande maison, 88700 RAMBERVILLERS. Tél. 29.65.21.12.

88 N° 18532
Vds., ach., éch. jeux sur A500. Envoyer list à HAMM Olivier, FG Saint Vincent, 88500 MIRECOURT. Ach. lecteur externe à bas prix.

91 N° 18462
Sérieux sur Amiga, tous les Amigos sont invités a envoyer leurs listes à HOUARD NOEL, 31 rue de Concy, 91230 MONTGERON.

91 N° 18520
Cb. pour éch. contacts sérieux (démos, util., jeux). Envoyer listes à Cédric PON, 29 av. Foch, 91660 MEREVILLE. Contact de préférence 91, 45 et alentours.

93 N° 18519
Vds. lect. ext. 3"1/2 420 F. Dernières nouveautés, cb. contacts. Vds. jeux MEGADRIVE et MASTER SYSTEM. Appellez-moi au 48.55.89.21. Eddy, tous les jours de 16 h à 20 h. A plus.

94 N° 18523
Ech. jeux sur A500 ainsi que samples IFF (+ de 500 digitals). Vds. anciens Joystick et Tilt. Laurent ROUSQUET, 7 rue de l'Ami Courbet, 94160 Saint Mandé.

95 N° 18463
Cb. contacts sympas, sérieux et durables. Possède nbr. news. Envoyez-moi vos listes, je réponds à 100 %. COUVENT Grégory, 9 rue Bergeret, 95290 Isle Adam.

VENTE

00 N° 18347
Vds. A500 + ext. + TV BRANT 33 cm sous garantie + 50 dks vierges + 200 jeux + souris +tapis + prise peritel : 3 500 F. Tél. 47.26.28.77.

00 N° 18542
Vds. moniteur coul. 1084S : 1 500 F et ach. lecteur ext. ou int. : 250 F. Tél. 61.90.60.87 hors repas.

08 N° 18275
Vds Disque Dur A590 de 20Mo pour Amiga 500. Etat neuf, sous garantie jusqu'au 01/92. Très peu servi : 2000 F à débattre. Tél : (16).24.42.06.33.

13 N° 18511
Vds. jeux orig. 130 F chacun : Kick off 2,Nam 1965 1975, Railroad Tycoon. Tél. 42.63.15.88 après 19 h.

28 N° 18348
Vds. extension TBE, peu servi, avec horloge : 500 F. Tél. 37.28.59.53 (hors repas).

29 N° 18368
Vds. AMIGA 500 + souris + jeux : 2 500 F + lecteur externe et ext. 512 Ko : 3 500 F. Poss. de vente séparée. DUBESSY Yvan, 7 impasse de Ster, 29920 NEVEZ.

30 N° 18386
Vds. A2000 + 10845 + 2me lect. + ext. 2Mo + disq. (+150) + joy. : 9 000 F (sous garantie). Tél. (66).39.29.47. Contacter Alain à 12 h ou le soir.

30 N° 18560
Vds. jeux orig. (Kick Boxing + Super Cars : 200 F, Full Contact + Maupiti + Toki : 300 F etc.) Vds. jeux MEGADRIVE 250 F. Ach. jeux GAMEBOY. Contacter Jean-Philippe au 66.34.39.72.

37 N° 18335
Vds. jeux : Disc, Super SWEEK, Gremlins 2, 150 F l'un ou 350 F les trois. Tél. 47.50.84.56.

38 N° 18527
Vds. jeux Kick Boxing 100 F, Speedball II 150 F, Powermonger 125 F, Armour Geddon 175 F, Rapil road tycoon 220 F. Ech. news. Contacter Michel au 76.71.98.18. BYE !!!

44 N° 18359
Vds. jeux originaux en exc. état (avec notice). PowerMonger 150 F, Battle of Britain 200 F, Crimewave 150 F, Strider II 100 F. Contacter Laurent au 40.47.81.81.

59 N° 18294
Vds Amiga 500 + 1 Joy. + Ext. 512 K + Jeux (T.B.E) : 3200 F. Contacter Patrick au 20.29.43.02.

62 N° 18383
Vds. studio 24 (val. 1 169 F) 500 F. Vds. Fast Break 100 F. Uniquement dans même département. SZYMANSKI Romuald. Tél. 21.78.86.40. Prix à débattre !

69 N° 18401
Vds. ext. mém. 512 ko Spirit Technology (TBE) 250 F à débattre. Stéphane Falgon, App. 401, 24 rue de Gerland, 69007 LYON.

75 N° 18282
Vds Amiga 500 + Ext. 512 K + Imprim. Citizen 120 D + 2 Lec. 5 1/4 + 1 Digitaliseur de sons + Midi + Joy + 3 D Construction Kit : 6500 F. Tél : 40.35.88.95.

75 N° 18366
Vds. AMIGA 500 + péritel + souris + nbr originaux + Super Manette TBE et sous guarantie : 3 000 F à débattre. Michael au 43.66.93.96.

78 N° 18501
Vds. AMIGA 500 + ext. 512 ko + horloge + 2 joy. + très nbr. jeux + mag. (neuf, sous garantie) 2 800 F. Tél. 34.65.17.05. Affaire urgente.

83 N° 18548
Vds. jeux orig. 80 F (F15, Strike eagle 2, Chaos strick back, Dungeon master, Champion of raj, Flight simulator 2). Tél. 94.27.44.76. Demander Claude.

84 N° 18299
Vds. Originaux : Dragon's Lair II, King Quest IV, Betrayal, The Kristal, Pang. Plat Fabrice 658 Lot le Coulon, Che Donné Du Rataclan 84300 Cavaillon.

84 N° 18411
Vds. jeux orig. à bas prix. Contacter Jean-Pierre au 90.74.26.12.

84 N° 18429
Vds. cartouche Amiga Action Replay II 300 F, copieur bard 100 F, lecteur externe 3"1/2 sous garantie 300 F. Tél. 90.71.84.93 hors repas.

93 N° 18337
Vds. jeux : Powermonger, Disc, Speedball 2, Prince of Persia : 100 F ; Indy Aventure, Monkey Island (vf) : 150 F. Contacter David SAGUES, 31 allée de la Main Ferme, 93320 PAVILLONS.

93 N° 18412
Vds. jeux, util., éducatifs à prix dingues. Bajolais Fabrice, 25 av. des Chèvrefeuilles, 93220 GAGNY. Tél. 43.88.09.01. Vds. Amiga + ext. + Freeboot : 2 200 F.

94 N° 18285
Vds. Extension Mémoire pour A500 avec interrupteur + horloge : 450 F. Contacter Georges au 43.76.09.46.

AUTRES

ACHAT

68 N° 18426
Ach. jeux sur NEO-GEO et cartes PC-ENGINE. Alors téléphoner rapidement au (16).89.47.45.76 après 19 h et demander Frédéric. Rigolos s'abstenir !

75 N° 18406
Ach. FAMICOM + jeux bas prix + fact. + neuf. Ach. jeux séparés, news, bas prix. Vds. COR + jeux + joy. Vds. LYNX + 5 jeux neufs. Vds. SUPERGRAPHX + jeux. Demander Adel au 42.52.44.96.

CONTACT

13 N° 18500
Vds. Roadblasters sur LYNX ou éch. GAME GEAR + 3 jeux contre MEGADRIVE ou NEC PC ENGINE.

56 N° 18326
Rech. contacts sérieux pour echanger des news. Réponse assurée. Ecrire à ALLINE Damien, 126 av du Général de Gaulle, 56400 AURAY.

92 N° 18430
Ech., ach., vds. jeux sur MEGADRIVE, S-FAMICOM, GAMEBOY, vds. SEGA GAMEGEAR + 4 jeux (prix à débattre) et cb. contact ST. Contacter Marc PETITIER, 12 rue du Gros Chêne, 92370 CHAVILLE.

95 N° 18513
Ech. SUPER FAMICOM TBE (Super R-type, Mario World, Final Fight...) contre NES (minimum 3 ou 4 jeux). Contacter Fabrice tél. 39.59.66.06.

VENTE

00 N° 18517
Vds. ordinateur Thomson TO8 + nbr. jeux, démos + moniteur + joy. + revues + mode d'emploi + lecteur de disquettes 1 500 F à débattre.

11 N° 18404
Vds. 12 K7 MO6 (20 jeux : Arkanoid, GP500, Renegade, etc). 55 F la k7 ou 550 F les 12. Tél. 68.65.55.89.

37 N° 18396
Vds. jeux MEGADRIVE et NINTENDO à 100 F. Demander Bertrand au 47.54.50.65.

59 N° 18276
Vds Slime World pour Lynx : 150 F . Contacter François au (16).20.77.78.56.

62 N° 18397
Vds. GAMEBOY + 6 jeux + access. : 1 100 F. Vds. CPC 6128 coul. + imp. + nbr. jeux + multiface 2 + revues (val. 9 000, vds. 3 500 F) ou éch. tout contre 1040 STE + jeux. Tél. 21.01.18.32.

62 N° 18552
Vds. jeux C64 (Kick off, Pipemania, Wildstreets...) sur K7. Liste sur demande. PETIT Pascal, 7 rue du Poitou, 62320 DROCOURT.

68 N° 18546
Vds. console portable GAME GEAR (état neuf) avec 9 jeux dont Columns. Prix à débattre. WEILL Grégory, 4 sentier du Domon, 68100 MULHOUSE. Tél. 89.44.35.88.

75 N° 18291
Urgent ! Vds PC 386 SX 16 Mhz + Vga Coul. + DD 40 Mo + 1 Mo de Ram + 2 Lec (5 et 3,5) + Dos 4 + Manuel Français le tout en T.B.E : 14000 F. Contacter Jérôme au 39.71.91.87.

78 N° 18541
Vds. console AMSTRAD GX4000, 4096 couleurs, son STEREO + 5 jeux. Très bon état (16 mois). Téléphoner après 18 h à Cédric au 39.69.35.91.

86 N° 18281
Vds Fire & Forget II pour Pc Cga : 150 F. Contacter Nicolas au 49.51.72.80.

92 N° 18529
Urgent ! Vds. nbr. jeux pour Spectrum 48 ko. 20 F le jeux et 1 gratuit pour 3 achetés alors téléphoner vite au 46.44.38.70. Vite !

CPC

ACHAT

00 N° 18488
Vds. 1040 STE + 2 joy. + 8 orig. (Great Court 2...) + manchester + basic + dessin + musique. Acheté le 1er août valeur 5 000 F, vendu 3 000 F. Tél. 60.08.62.91.

CONTACT

07 N° 18418
Cb. contacts sur CPC 6128. Possède NEWS (Bat, Panza...) et liste. Dans la région DROME-ARDECHE. Réponse assurée 100 %. Ecrire à TRIN Frédéric, av. Changuier, 07000 VEYRAS. Tél. 75.64.09.33.

67 N° 18286
Echange Jeux, Util., Démos, Fanzines. Ecrire à Heissat Nicolas 38 Rue Frédéric Riff 67000 Strasbourg.

75 N° 18449
Cb. contacts sérieux et rapides 6128 pour éch. ou ach. Je suis fanatique de wargames, simulations et jeux de rôles. Ecrire à ROUSSELET J.M., 53 rue des Prairies, 75020 PARIS.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

VENTE

01 N° 18437
Vds. pour CPC 464 jeux orig. : Chase HQ 50 F, Plan invisible 30 F, Kane + Last V8 + Golden Talisman 80 F. Compilations : 10 MEGA games 70 F, Giants 70 F, Gold Silver Bronze 80 F... Tél. 74.51.06.14.

06 N° 18433
Vds. 6128 coul. + nbr. jeux (Bat, Gaxe, Panza...) + util. + livres + magazines + manuels + joy. + bousses + disq. vierges TBE. Valeur 8 000 F cédé 3 000 F. Tél. 93.14.15.11.

06 N° 18553
Vds. CPC 6128 coul. + boîte + nbr. jeux + disq. vierges + guide + joy. + Disco. : 2 900 F. Demander Sylvain au 93.92.22.58.

13 N° 18421
Vds. CPC 6128 coul. + nbr. jeux + util. + 2 joy. avec doubleur + manuel d'utilisation. Valeur + 5 000 F, cède à 2 000 F. Tél. 42.73.28.90.

19 N° 18432
Vds. 6128 + superbe imprimante + joy "Navigator" + 20 jeux (D. Ninja, After Burner, Ninja Turtle...) + tuner TV coul., le tout 3 500 F. Contacter Sébastien au 55.85.24.82.

30 N° 18372
Vds. pour 6128 : Invitation, Diamant de l'île maudite, Last Mission, Prédator, Gabrielle, Le Pacte, Jumpjet, Despotik design, Passager du temps, l'Arch du Captaine Blood.Tél. 66.80.21.43.

30 N° 18393
Vds. 6128 + rallonge écr/clv. + bHousses + manuel + disq. + nbr. jeux + 34 revues + cable téléchargement + Disco. 6 (le tout en TBE) : 3 500 F. Val. 6 500 F. Si possible vente près du GARD. Contacter Joël au 67.81.10.88.

30 N° 18394
Vds. CPC 6128 coul. + joy. + util. + jeux + revues : 2 600 F ou 1 700 F sans moniteur. Possible éch. tous types. Tél. 66.24.01.00 (le week-end). Demander Xavier.

31 N° 18534
Vds. CPC 6128 mono. + adapt. coul. + joy. + jeux + manuels + magazines + boîte de rangement + posters (état neuf). Prix : 2 500 F à déb. Demander Matthieu au 61.86.42.91.

31 N° 18535
Vds. CPC 6128 coul. + adapt. coul. + joy. + manuel + bousse + revues + disq. vierges + boîte de rangement + pistolet + doubleur joy. (état neuf), prix : 3 200 F. Demander Philippe au 61.07.42.99.

40 N° 18559
EXIT est un new FANZINE qui vaut 20 F. On parle de jeux, pokes, sos, concours, tests, échanges... Tous renseignements à DUPOUY Jo, route de la Gare, 40200 PONTEUX. Tél. 58.07.47.05.

44 N° 18279
Urgent !! Vds Cpc 464 Coul. + Jeux : 1900 F. Vds Platine Laser Sharp Dx 150 + 2 Ampli + compacts : 500 F. tél : 40.50.94.92.

44 N° 18385
Vds. CPC 464 coul. + nbr. jeux + joy. + livres et revues 1 600 F (le tout en TBE). Contacter Patrick au 40.27.51.35 après 18 h.

50 N° 18424
Vds. CPC 464, CP + 13 jeux + 2 man. + 1 log. éduc. + manuel début. + 6 magazines. Très bon état, année 1989. Prix 3 500 F à débattre. Urgent ! Contacter GREG au 33.55.16.18 à partir de 17 h 30.

54 N° 18423
Vds. CPC 6128 coul. + nbr. jeux TBE 3 000 F à débattre. Tél. 83.47.46.15 après 18 h.

55 N° 18352
Vds. CPC 464 coul. + lect. disq. + joy. + Nbx. jeux : valeur 7 000 F neuf, vendu 3 000 F. (jeux : Prince of Persia, Panza...) Tél. 29.91.57.25 après 19 h.

57 N° 18300
Vds Amstrad 6128+ Coul. + 10 Jeux : 3500 F; Etat neuf. Uniquement sur Metz et alentours. Tél au (16).87.74.22.91.

59 N° 18398
Vds. jeux K7 orig. de 20 à 80 F, Easy Amsword 100 F, K7 Azimut pour régler tête de lect. 80 F. Envoyer enveloppe timbrée à : MANTEL Michel, 1/42 groupe rénovation, 59160.

67 N° 18263
Vds Cpc 6128 Coul. + Tuner Tv + 50 disks + 50 Revues + 1 Joy. + 3 Classeurs Weka: "Comment exploiter les possibilités de votre Amstrad". Le tout T.B.E 4500 F. Contacter Eddy ap. 17 h au (16).88.89.58.37.

69 N° 18443
Vds. CPC 464 coul. + 30 jeux + joysticks + manuels + pistolet + kit de téléchargement : entre 500 et 2 000 F. Tél. 78.34.33.13. Demander Olivier.

70 N° 18334
Vds. CPC 6128 couleur + imprimante DMP 2160 + tuner TV + bureau + radio-reveil + 40 dks + lecteur k7 + 8 k7 + boite POSSO + joystick + 45 revues + dk de nettoyage : 4 700 F. Tél. 84.56.72.26. Demander EDDY.

75 N° 18293
Vds CPC 6128 Coul. + 40 Disks + Manuel : 2500 F. Contacter Michel ap. 18 h au 42.06.09.64.

75 N° 18547
Vds. CPC 6128 coul. + 56 jeux orig. + 45 disq. + util. (Textomat, Pagemaker, Logys, Gestion...) + joy. + boîtes, le tout à 2 500 F, en TBE. Vds. console NES + 2 man. + 5 jeux, le tout à 900 F. Contacter JOE au 45.77.71.66.

77 N° 18297
Vds CPC 6128 Coul. + Jeux + Manuel + Manette + Revues : 3000 F 5peu servi). Vds Imprimante DMP 2160 + Traitement de Texte + Manuels : 1500 F. Tél : 64.06.27.12.

77 N° 18345
Vds. CPC 6128 coul. + manuel + nbr. jeux originaux + 2 manettes + revues Amstrad : 2 000 F. Ecrire à David LOMBARDO, 3bis ruen de la Forêt, 77930 FLEURY EN BIERE.

78 N° 18265
Vds Pour Cpc 464 Moniteur Couleur Amstrad CTM 644 (T.B.E) : 1500 F Seulement. Contacter Laurent au 39.46.06.63. En soirée.

78 N° 18538
Vds. CPC 464 + moniteur coul. + 30 jeux géniaux + joy. (bon état), le tout 1 000 F. Ecrire à Nicolas PAPEIL, 17 parc de Diane, 78350 JOUY EN JOSAS. Tél. 39.56.49.46.

83 N° 18551
Vds. CPC 6128 coul. + nrb. jeux et util. + Discology + nbr. jeux de rôle + manuel, le tout en TBE. Contacter Cédric au heures de repas au (16).94.04.04.41.

84 N° 18478
Vds. CPC 6128 coul. + jeux + revues + joy. + util. (le tout en TBE). Prix à débattre. Ch. jeux d'occasion sur MAGADRIVE (F). Tél. 90.76.86.16.

91 N° 18504
Vds. jeux CPC disq. : Stunt Car Racer + Klax 100 F les deux. Contacter Stéphane au 69.04.38.99.

92 N° 18350
Vds. jeux originaux disq. avec notice + trucs (role, aventure, simulateur...) 70 F l'un, port compris. Charles MOREAU, 15 rue de Chartres, 92200 NEUILLY/SEINE.

93 N° 18376
Vds. AMSTRAD 6128 coul. + joy. + manuel + nbr. jeux + kit de téléchargement + meuble : 2 700 F. Tél. 45.28.67.76.

94 N° 18417
Vds. CPC 6128 coul. + lect. disq. + radio-réveil + tunner TV coul. + joy. + nbr. jeux + prise minitel + livre informatique Amstrad. Le tout en TBE, 3 500 F. Tél. 45.76.84.88.

95 N° 18505
Vds. CPC 6128 coul. à 2 100 F + DMP 2160 (+ Textomat) à 1 100 F ou les deux à 3 000 F. Vds. aussi des jeux originaux. Tél. (16).39.61.11.01 et demander Cédric.

95 N° 18507
Vds. CPC 464 mono. + nbr. jeux + joy. + livres + manuel + adapt. TV MP-1 : 2 200 F à débattre. Ecrire à THUILLIER Cédric, 20 rue des oiseaux, 95190 GOUSSAINVILLE. Tél. 39.92.92.18 répondeur.

NEC

ACHAT

04 N° 18491
Ach. PCKID 1 à n'importe quel prix. Téléphoner au 92.31.25.80. Contacter Marx après 18 h.

62 N° 18485
Ach. SPLATTERHOUSE 400 F, jeux cd 25 F, jeux SUPERGRAPHX 300 F, jeux PC ENGINE 200 F. Tél. 21.75.53.89 après 19h30.

69 N° 18487
Ach. SUPERGRAPHX + 2 joy. + jeux pour 1 000 F ou plus. Contacter Mathieu au 74.68.38.16 ou écrire à Mathieu SEVE, En Chailler, 69400 LIERGUES.

83 N° 18319
Ach. jeu Grandzort sur Supergraphx (350 F) et adaptateur SG/CD (375 F). Prix à débattre. Joindre Xavier au 94.94.01.96.

94 N° 18274
Ach. Jeux sur CD Vallis II et III, Vds sur CD Ray Xander II : 280 F. Jeux sur NEC et Moniteur Coul. 1084 + Imprim. MPS 1500 + Jeux. Contacter Bruno au 43.75.57.37.

CONTACT

38 N° 18400
Ech. contre Splatter, House, Nicky Larson ou Barbumba ou l'achète 200 F. Vds. Vigilante 100 F, Shinobi 150 F. Tél. (76).50.29.48 après 20 h. Demander Jérome.

57 N° 18332
Ech. jeux NEC : Super Star Soldier, Sci, Gyber Cross (Bioman), Tales of Monsters Path, Beball, Down load. Contacter David au 82.83.81.51.

66 N° 18530
PRETE ou éch. jeux PC ENGINE sur Perpignan. Vds. ou éch. jeux sur PC (Silent service 2, Lemmings...) 5"1/4. Contacter Bruno après 18 h au 68.55.82.41.

VENTE

26 N° 18365
Vds. Turbo GT + 6 jeux (Populous, Adventure Island...) pris à débattre. Contacter Frédéric au 75.90.41.52.

28 N° 18391
Vds. COREGRAPHX tbe + 1 jeux : 850 F. Vds. aussi FM Tenis, Opération Wolf, Mell Explorer, Sokoban : 200 à 250 F l'un. Contacter Vincent au 37.41.47.06.

31 N° 18439
Vds. COREGRAPHX très peu servie + 3 jeux (encore boîte d'origine) 1 100 F (valeur 1 700 F). Demander Jean-Olivier au 61.22.06.49.

59 N° 18407
Vds. liste de 200 jeux NEC (600 lignes) testés par Joy, Tilt... Actualisée tous les mois 20 F. Vds., éch. jeux NES/NEC 150 à 200 F. Ducktales, SSS, Zelda... Martial au 27.74.00.37 19-21 h.

68 N° 18410
Vds. SGX + jeux (Die Hard, Granzort, Goul's and Ghost...). Vente séparée possible. Tél. 89.52.53.87 après 18 h.

75 N° 18288
Vds Nec + 6 Jeux + prise 5 Joueurs : 1400 F (+ 30 jeux entre 150 et 200 F) + Vds Jeux Megadrive entre 150 et 200 F Chaque (15 Jeux) Contacter Francisco au 42.50.70.36.

75 N° 18382
Vds. 3 jeux NEC : Veigues, Populous, Super Star Soldier 400 F ou éch. contre PCKID I ou II et Splater House. Tél. 42.22.50.97. Demander Nicolas.

78 N° 18360
Vds. jeux COREGRAPHX : Motoroader, Space Harrier, Fantazy zone, Alice in Wonderland, 150 F l'un ou 450 F les 4. Contacter Thomas au 30.86.91.91.

78 N° 18435
Vds. NEC COREGRAPHX + 3 jeux (Kickball, Download, Vegues) 700 F. Vds. CPC 6128 + 100 disq. + DMP 2160 + livres + joy... 4 500 F. Tél. 39.19.82.75 Guy.

91 N° 18272
Vds Jeux NEC 200 F ou Ech. Ach Game - Gear + 1 Jeu : 700 F ou Ech. contre 6 Jeux NEC de même pour la Lynx, mais avec 3 Jeux. Ach. NEO GEO + 1 Jeu : 2000 F. Contacter Fabrice au 64.56.12.10.

91 N° 18353
Vds. jeux 190 F : Devil Crush, Dark Legend, Moto Roader... Ech. possible mais... Ach. Final Match, Gandg, Parasol Star ou Ech. 2 jeux contre 1. Contacter Fabrice au 64.56.12.10.

93 N° 18428
Vds. Power eleven sur NEC 220 F ou éch. contre tout autre jeux NEC. Alexandre (1).43.08.87.85.

NINTENDO

ACHAT

24 N° 18483
Ach. tous jeux GAME BOY, le moins cher possible (maximum 100 F). Faire offre à DESCHAMPS Michel, 39 rue Courbet, 24000 PERIGUEUX.

59 N° 18323
Ach. jeux Gameboy de 100 à 150 F maximum. Envoyer liste et prix à Jérome DESB, 487 rue J. Jaures, 59860 BRUAY SUR ESCAUT.

75 N° 18470
Ach. ou Ech. jeux sur FAMICOM 400 F maximum. MENESGUEN Alain, 9 rue Bargue, 75015 PARIS. Tél. 45.67.31.88.

75 N° 18473
Attention ! Ach. GAMEBOY environ 300 F + jeux de 50 à 150 F. Contacter Mathieu après 18 h au 43.48.21.82. Urgent !

75 N° 18481
Ach. jeux sur GAME BOY jusqu'à 150 F (In your face, Burger Time, F1 Spirit, Menesis, Fastest lap). Contacter Samuel au 45.82.02.90.

CONTACT

73 N° 18525
Ech. sur GAMEBOY Gargoyl's Quest contre nouveauté. Contacter TISSOT Jérôme, 170 rue du Mt Cuchet, 73130 SAINT ETIENNE DE CUINES. Tél. 79.56.33.44.

75 N° 18465
Ech. jeux GAMEBOY : Golf, Motocross, Maniacs contre Gargoyles Quest, Wizards & Warriors, Tennis ou World Cup. Tél. 45.88.81.96 à partir de 17 h.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour un numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

20

❑❑ Votre Département (à remplir oligatoirement)

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT

STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ CPC ❑ PC ❑ AUTRES

❑ MASTER SYSTEM ❑ MEGADRIVE ❑ NEC ❑ NINTENDO

JOYSTICK PA., 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

77 N° 18466
Ech. GAMEBOY contre MEGADRIVE, PC ENGINE, LYNX ou GAME GEAR. Valeur de la GAMEBOY + 5 jeux + écouteurs stéreo : 1 700 F. Contacter Romain au 60.69.43.69.

VENTE

01 N° 18358
Ech. Game Boy + 3 jeux contre Game Gear + 1 jeu ou la Vds. 600 F. Tél. 74.51.32.95.

02 N° 18355
Vds. SUPER FAMICOM + Mario 4 + Actraiser + Pilotwings + 2 man. (acheté le 15/07) : 3 000 F ou 2 800 F si cash. Demander Guillaume au 23.59.41.05 après 19 h sauf W-E.

39 N° 18384
Vds. Game-Boy + 8 jeux (le tout dans emballage d'origine) 1 400 F à débattre. Ecrire à LIKASCZYC Sébastien, 3 av. des sports, 39160 SAINT-AMOUR.

52 N° 18440
Vds. GAMEBOY + 10 jeux 2 000 F ou éch. V3 Lynx de même valeur avec jeux. Contacter Alexis. Tél. 25.32.51.16 ou EDME Alex, 15 rue Lovis Mann, 52000 CHAUMONT.

54 N° 18380
Vds. jeux NES 250 à 280 F : Gremlins 2, Duck's Tales, Burai Fighter. Tél. 83.90.10.44. Thierry, 25 rue Ernest Renan, 54520 LAXOU.

70 N° 18269
Vds N.E.S. + 6 Jeux (Megaman, Track & Fields II, Top Gun, Soccer, Gradius, Rush' N Attack) : 1500 F ou Ech. contre Amiga 500 ou Atari St + Péritel. Contacter Eddy au (16).84.56.72.26. ap. 19 h.

75 N° 18364
Vds. NES + 13 jeux + compil 31 jeux + zapper + NES ADVANTAGE (le tout en TBE) : 3 500 F valeur 5 500 F. Ou séparément. Contacter Axelle au 40.50.16.41 après 18 h.

77 N° 18339
Vds. Gameboy neuve + Tetris + Gremelins 3 + écouteurs + cable : 600 F environ. Contacter Thomas au 64.22.77.53. Vds. aussi magazines : Tilt, Micro News.

91 N° 18555
Vds. GAMEBOY + casque + cable + Tetris + Tennis + Spiderman : 700 F. Contacter Mathieu après 19 h au 64.99.52.61.

92 N° 18289
Vds N.E.S. + 2 Man. + Zapper + 8 Jeux T.B.E. : 1200 F. Contacter Gilles au 47.35.04.54.

92 N° 18392
Vds. NES + 4MAN(Max + Advantage) + 50 jeux. Val. 10 800 F, cède à 6 500 F. Contacter Christophe au 46.24.21.19.

93 N° 18554
Vds. NES + 5 jeux en TBE, 1 000 F. Jeux au choix parmis 15 titres. Contacter Anthony au 43.83.39.33.

94 N° 18290
Vds N.E.S. + Zapper + Man. Advantage + Env. 40 Jeux : 9000 F (Vente séparée possible) + Adapt Jap. + SMB 3, Contra 1 & 2, Dead Fox : 1450 F. Contacter Christophe au 43.99.92.72.

94 N° 18522
Vds. NES (89) + 2 man. + zap. + 6 jeux (Zelda 1 & 2, SMB 1, R. Racer, G. & Goblins, H. ALLEY), le tout en TBE et sous emballage : 2 000 F. Région Parisiennes, demander Bernard après 18 h au 43.74.19.23.

94 N° 18550
Vds. jeux NINTENDO à 150 F ou 200 F. Tél. Pascal au 43.94.27.79.

95 N° 18343
Vds. jeux pour NES prix 250 F l'un. Contacter Nicolas au 39.91.88.98.

PC

ACHAT

28 N° 18475
Ach. Populous data disk 3"1/2, Power Monger 3"1/2. CARIOU Jean-François, 123 rue de la république, bat. A - apt. 28, 28110 LUCE. Tél. (16).37.30.97.95.

41 N° 18472
Ach. jeux orig. 5"1/4. Rech. Lemmings, Dynasty War, Pang, Z-out, Xout à 50 % de leurs prix initial. Vds. jeux. Contacter Yoann au 54.81.27.64 après 19 h.

CONTACT

00 N° 18455
PC éch. ou vds. news. Il n'y a pas d'arnaque, ni vol, ni mensonge. Réponse assurée. PELLETIER Gérard, 1 bd Talabot, 13140 MIRAMAS. Tél. 90.50.27.98 après 17 h.

00 N° 18496
International CPC éch. jeux, prog., démos... Farfeulus s'abstenir. Tél. 90.47.33.81 après 18 h toute la semaine sauf le dimanche. Demander Franck.

13 N° 18477
PC vous voulez des news ? Contactez-moi ! Réponse à 100 % même pour les débutants. AUBIN Jean-Michel, Cité les Raumettes, BT H1 n° 161, 13700 MARIGNANE. Tél. 42.77.73.00.

13 N° 18516
Ech. ou vds. news. Réponse assurée à 100 %. Tél. 90.50.27.98 après 17 h. PELLETIER Gérard, 1 bd Talabot, 13140 MIRAMAS.

13 N° 18533
Ch. contact sérieux pour éch. près de Marseille, tous formats. Contacter Stéphane au 42.73.27.55.

28 N° 18329
Ch. contats sur PC 3/.5. Envoyer liste ; réponse asurée. Ecrire à RONSIN Jérome, 17 rue Hoche Allart, 28300 LEVES.

75 N° 18453
J'ai de nombreux jeux d'avions. Recherche personne désireuse de jouer avec moi. Contacter Pascal au 46.27.83.05.

77 N° 18459
Ch. contacts sérieux pour PC AT. Tél. ou écrire à BROSSARD Pascal, 77320 LEUDON EN BRIE. Tél. 64.20.15.73.

83 N° 18526
PC 3"1/2 rech. contacts pour éch. jeux et util. Même débutants. Contacter CAPUANO Bernard Ustica, 301 le pin Rolland, 83430 SAINT MANDRIER SUR MER.

VENTE

38 N° 18405
Vds. PC ZENITH + DD 20 Mo + écr. mono. + imp. + souris + jeux + logiciels. Le tout en B.E. Valeur 15 000 F. Prix 9 000 F à débattre. Tél. 76.62.37.02. le soir à partir de 19 h. En Isère.

42 N° 18371
Vds. Tortues Ninja 5"1/4 ,Power Crash 5"1/4, Pool of Radiance 5"1/4, Ultima IV 5"1/4, Panza Kick Boxing 3"1/2, 150 F l'un. Tél. 77.93.39.93.

44 N° 18356
Vds. Simcity à pris raisonnable (100 - 150 F). Mathieu, 10 village de la Mastrie-Clis, 44350 GUERANDE FRANCE.

57 N° 18408
Vds. 13 super jeux originaux : Rick D. 2, Tortues N., Panza... contre GAMEBOY + 1 jeux ou GAMEGEAR ou Vds. entre 150 et 200 F l'un. Demander Fabrice au 87.02.42.65.

59 N° 18479
Vds. PC TANDY 1000, accessoires et monit. 3 000 F, avec jeux et util. 4 500 F. Vds. vélo cross 300 F. Christophe VANYPER, 39 rue Notre Dame de Graces, 59120 LOOS. Tél. 20.44.87.55.

62 N° 18340
Vds. pour PC 3/.5 : Berlin 1948 (180 F), Pirates (180 F) et Panza Kick Boxing (200 F). Contacter Michael après 18 h au 21.65.84.18. Pas SERIEUX s'abstenir !

62 N° 18509
Vds. EPSON PC portable (CGA, 2 lect. 720 ko, 640 ko RAM), DOS 3.20, sac de rangement 6 000 F. CHAMPIONNET Hervé, 94 rue d'Amiens, 62000 ARRAS. Tél. 21.23.47.42 après 19 h.

78 N° 18480
Vds. monit. CGA TANDY CM5 (1 an) 1 500 F (acheté 2 500 F) + vds. monit. HERCULE COMMODORE (2 ans) 300 F. Tél. 34.79.34.70.

92 N° 18374
Vds. PCTO16 THOMSON TURBO (10 mhs) + EGA (carte étendue + écran) + 640 ko + clavier + livres + cartons de rang. + nbr jeux + log. : 3 200 F. Tél. 40.96.05.74.

93 N° 18510
Vds. PC AT 386 16 mh COMMODORS VGA coul. lect. 3"1/2 DD 40 Mo souris log. (neuf guarantie 1 an) val. 14 000 F vendu 11 000 F à débattre. tél. 48.91.06.88.

94 N° 18413
Vds. ext. mém. pour AMSTRAD 1512 512 à 640 Ko. Prix d'achat 600 F, vendu 300 F. Contacter Rodolphe au 45.69.47.44 après 18 h.

95 N° 18379
Vds. PC 1512 coul. double drive avec int. PC et souris : 3 000 F. Emmanuel LABOURASSE, 40 bd d'Andilly, 95160 MONTMORENCY. Tél. 34.12.12.49.

SEGA

ACHAT

13 N° 18476
Ach. GAME GEAR avec jeux 600 ou 700 F ou faire offre. Contacter Thierry au 46.44.50.27. BATTUT Thierry, 4 av. Robespierre, 17000 LA ROCHELLE.

49 N° 18486
Ach. pour MEGADRIVE : Batman, Aleste, Streets of Rage, Aéro Blaster, Devil Hunter, Marvel Land, Mickey, Sonic. Prix entre 200 et 250 F. Bon état SVP. Nicolas au 41.65.54.87.

62 N° 18492
Rech. sur MEGADRIVE Phantasy, Star 3, Centurion, Defender of Rome, King's, Bounty, Advanced Stratégie et Star Flight. Demander Alain au 21.53.44.58.

69 N° 18484
Ach. jeux MEGADRIVE (F/J/A) sur Lyon et sa banlieue. Demander Fabien au 72.37.47.08.

95 N° 18444
Ach. jeux MEGADRIVE (F) 300 F : Golden-Axe, Last Battle). Vds. console NES + jeux (S-Mario 1 & 2, Castlevania 1 & 2 + 3 autres jeux) 1 300 F le tout. Tél. 30.31.00.70. Demander Antoine.

CONTACT

00 N° 18494
Ach., éch., vds. jeux MEGADRIVE. Vds. Dinamite Duck, Dick Tracy, Strider , Shinobi, Shadow dancer à 250 F, Truxton à 150 F, rech. Street of Rage. Fabien LECONTE. Tél. 60.19.09.88.

16 N° 18420
Vds. ou éch. pour MEGADRIVE : Mickey, Cyberball, Moonwalker... Vds. aussi Panza Kick Boxing pour Amiga. Demander Michael au 45.78.42.13.

30 N° 18456
Ech. Sonic ou Alienstorm ou Fantasia contre Street of Rage. Contacter Jérôme au 66.53.64.66 après 18 h.

31 N° 18495
Ech. 12 jeux SMS dont news (vente possible). Tél. 61.92.16.63. Chez Sébastien CHANTELOT.

38 N° 18557
Ch. contact sur GAMEGEAR pour éch. de news ou astuces. Envoyer liste. Réponse assurée à 100 %. Contacter Denis MATTHIEU au 76.08.15.51.

59 N° 18304
Ech. Jeux Megadrive. Possède (Mickey, Monaco Gp, Eswat, Alteread Beast). Contacter Bruno au (16).28.40.51.54.

67 N° 18498
Ach. et éch. jeux MEGADRIVE. Daniel au 88.29.64.97.

68 N° 18395
Urgent ! Ech. Sonic contre Streets Rage. Ch. contacts sérieux pour MEGADRIVE (fr. ou jap.). Possède Shadow danc., Wonder 3, Strider. Si possible en Alsace. Tél. 89.72.60.64.

75 N° 18446
Ech. MEGADRIVE + 8 jeux + 2 manettes (en bon état) contre une SFC en bon état + 1 jeu avec la boîte si possible + 1 manette. Tél. 42.02.19.83 après 17 h.

75 N° 18454
Ech., ach., vds. jeux sur MEGADRIVE. Ch. contacts amicaux pour prêts de K7 sur MEGADRIVE et GAMEBOY. HA Cong-Minh, 69 rue de Flandre, 75019 PARIS. Tél. 40.38.32.91.

77 N° 18324
Vds. sur Megadrive : Spidey-Wrestle war (300 F) ou Ech. contre Ps3-Golden-Axe, Thunderrlade, Volley, Volfied, Budokan, Klax. Rech. Blockout, Finalblow. Ech. sur PARIS. Tél. 60.28.23.50

78 N° 18451
Ech. MEGADRIVE + 10 jeux + 1 manette contre console NEC SUPERGRAPHX + manette + 5 jeux. Contacter Robert au 39.69.14.69.

89 N° 18381
Ech. ach. vds. jeux sur MEGADRIVE. Contacter Julien LOMBARD, 5 rue Jules Verne, Apt. 18, 89300 JOIGNY. Tél. 86.62.27.39.

92 N° 18375
Ech. MEGADRIVE Fr. + 6 jeux + 2 manettes contre CDROM NEC avec ou sans jeux. Contacter Fernand au 46.61.32.28.

93 N° 18267
Ech. Sur Megadrive Sword of Vermillion, Monnwalker, Dick Tracy, Strider. Rech. Ghouls & Ghosts. Ech. sur Game - Gear, Mgp, G - Lock, Devilish. Région Paris seulement. Contacter Bruno au 43.85.58.66.

93 N° 18452
Rejoignez le SEGA CLUB'93 : fanzine, contacts, locations, cartouche d'occase, réunions. Ecrire à ANTHONY SAGE-SEGA CLUB'93, 36 rue Loubet, 93200 Saint-Denis. Depuis 1989 !

VENTE

01 N° 18278
Ech. Jeux sur Megadrive : Budokan, Populous, Alteread Beast. Contacter Guillaume au (16).74.51.32.95.

01 N° 18333
Vds. Megadrive (Fra. et Japo.) + 4 bits + 2 joypads + moniteur couleur avec prise jack pour relier à CHIFI : 3 000 F. A débattre. Contacter Bruno au 74.00.61.08 après 19 h.

13 N° 18531
Vds. jeux MEGADRIVE (J) : Dick Tracy, Crack Down + en français : Budokan, 225 F l'un. Tél. 91.67.04.89.

14 N° 18545
Vds. MEGADRIVE (F) + 3 jeux, valeur 2 000 F, vendu 1 500 F. Vds. GAMEGEAR + 3 jeux, valeur 1 745 F, vendu 1 500 F. Contacter Pierre après 19 h au 31.44.11.39.

19 N° 18389
Vds. jeux SMS TBE de 200 à 300 F (Dragon Trap, Power Strike, Alt. Beast, Rastan et Golvellius). Appeler au 55.73.72.13 après 18 h et demander Jean-Jacques (13 h le Week-end).

31 N° 18415
Vds. jeux MASTER SYSTEM MEGADRIVE + possibilité pour jeux SUPER FAMICOM. Prix intéressants pour Shinobi, Rtype... Demander Fabrice au 61.23.27.37, 19 rue DERAT, 31000 TOULOUSE. Merci.

47 N° 18342
Vds. jeux Megadrive : Michael Jackson's Moonwalker fr. (215 F) et Strider Japo. (250 F). GOACOLOU Jasmin, route de Beauziac, 47700 CASTELJALOUX. Tél. 53.93.96.85 après 17 h.

47 N° 18438
Vds. GAMEGEAR neuve (1 mois) + 3 jeux (Mickey, Monaco GP, Colunm's) + adapt. allume-cigare : 1 300 F. Tél. 53.71.51.52.

47 N° 18441
Vds. Rambo 3, 1 adaptateur, 1 manette et 1 prise péritel, le tout 200 F. Contacter Didier au 53.64.59.13 après 20 h.

51 N° 18416
Stop ! Pour MEGADRIVE vds. Shinobi, Monaco 150 F pièce, Shadow Gouls'n Ghost, Trider 200 F pièce, Magical Boy 250 F. Ch. PC KID sur NEC. Contacter Benjamin au 26.02.93.60.

54 N° 18305
Vds S.M.S. + Pistolet + 8 Jeux (Shinobi, Tennis Ace, Psycho Fox, Etc, ...) : 900 F. Beuvelot Lilian 47 Avenue Patton 54320 Maxeville.Tél : (16).83.97.26.25.

71 N° 18387
Vds. SMS 300 F, 3 jeux 150 F l'unité, convertisseur SMS-MEGADRIVE 250 F. Contacter Fabien au 85.93.29.90.

75 N° 18357
Urgent ! Vds. MEGADRIVE (achetée le 04/91) + 9 jeux + arcade power stick : 3 700 F. Vds jeux STE et GAMEBOY. Pédro LACERDA, 28 rue du Télégraphe, 75020 PARIS. Tél. 43.66.30.16.

75 N° 18558
Vds. le fabuleux Revenge of Shinobi sur MEGADRIVE, en parfait état : 280 F. Tél. 43.36.86.33 après 19 h uniquement.

76 N° 18399
Vds. jeux MEGADRIVE jap. : Wonder boy III 250 F, DJ boy 250 F, Newzealant Story 250 F, Shinobi 300 F, Ghostbusters 300 F. Contacter François au 35.76.85.24.

77 N° 18264
Vds S.M.S. + 5 Jeux (Mickey Mouse, Zillion 2, Out Run, Etc, ...) : 1000 F. Contacter Arnaud au 60.02.32.66. Urgent !!

77 N° 18434
Ach., vds. jeux sur MEGADRIVE : Sonic, Rambo 3... Contacter Bruno au 64.02.76.50.

77 N° 18549
Vds. jeux MEGADRIVE 175-250 F pièce (Mikey, Golden Axe, Esway, Rambo, DJ Boy, Joé Montana). Ach. jeux rôle bon prix. Contacter Olivier au (16).60.06.04.98.

78 N° 18271
Vds Jeux Megadrive Jap. (Mickey, Dick Tracy, Midnight Resistance, Super Volley Ball, etc, ...) : 300 F pièce. Contacter Christophe Langlois au : 30.94.27.95.

78 N° 18338
Vds. Megadrive française + adapt. jeux japo. + pro1 et control PAD + Altered B. et S. Thunder Blade : 950 F. Vds. jeux : Sonic, Wrestle War (250 F) ; Hard Drivin', Eswat (200 F). Tél. 30.24.59.41 après 19 h.

91 N° 18341
Vds. Megadrive japo. + joy + 3 jeux (Mickey, Ghostbusters, Shinobi) ; le tout tbe. sous garantie (03/92) : 1 200 F. Contacter Stéphane au 69.03.86.90.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

91 N° 18544
Vds. SMS (déc. 90) TBE + L. Phaser + 9 jeux (Psycho-fox, Ultima 4 etc.), valeur 3 100 F, vendu 2 000 F. Vds. jeux SMS 200 F pièce. Tél. 60.82.06.05 après 18 h.

92 N° 18414
Vds. jeux pour MEGADRIVE : Alteread Beast 150 F, Shadow Dancer 150 F, Monster Lair 250 F, Golden Axe 250 F, joy arcade 150 F, joypad 50 F. Tél. 45.34.30.13. Contacter Julien.

94 N° 18344
Vds. jeux Megadrive : Budokan 250 F, DJ Boy 200 F, Sword of Sodan 200 F, Jbuster Boxing 250 F et un jeu SEGA MASTER SYSTEM : Secret Command 90 F.

94 N° 18362
Vds. Jeux neufs S.M.S. : Aztec Adventure, Sports Pad Football (américain), Blade Eagle 3D, Maze Munter 3D, 150 F l'un. Possible éch. jeux contre jeux MD. Demander Gil au 43.77.70.51.

ATARI

ACHAT

00 N° 18482
Ach. jeux pour ATARI 520 ST et PC. Ecrire à Nicolas BODEREAU, 20 rue du Colombier, 94360 BRY SUR MARNE.

38 N° 18262
Ach. Emulateur Pc à prix raisonnable + jeux Pc ou Ste. Contacter Cédric au (16).76.97.51.18.

60 N° 18468
Ach. Atari 520 ou 1040 ST en bon état, 1 000 F. Tél. 44.50.24.55. MARTIN Jérôme, 21 rue Victor Hugo, 60600 FITZ-JAMES.

77 N° 18427
Ach. Ninja Gaiden sur Lynx, Crackdown sur MEGADRIVE, vds. nbr. jeux sur ATARI. Adresse : 11 rue J-B Gervais, 77450 ESBLY. Contacter Jérôme. Tél. 60.04.34.60.

92 N° 18471
Ach. comptant ATARI 1040 + écran si très bon état. Faire offre au 47.39.21.59.

CONTACT

09 N° 18302
Ch. Contacts durables et sérieux sur St. Réponses assurées. Vds Zelda 2 + Metal Gear : 500 F les deux ou 200 F Chacune. Duran Bruno La Guinguette 09500 Rieucros.

10 N° 18436
1040 STF éch. NEWS (Athlétics, Darkman, F15, Gods, Killing Cloud, RBI2, Wreckers). SANSON Jacques, 7 Quai Carbonel, 10400 NOGENT SUR SEINE. Tél. 25.39.78.94.

11 N° 18296
Ste et Amiga Ch. Contacts pour échanges. Poss. et Ch. News & Démos sur les 2 machines. Foulon Stéphane 24 Rue Jacques Gamelin 11100 Narbonne. Tél : (16).68.65.05.49. Heures Repas.

28 N° 18331
Ch. contacts (Midwinter 3, Gods, démo constr. kit...). Envoyer liste à Jérome RAMEL, 16 rue de l'église, 28700 AUNAY SUR AUNEAU. (réponse assurée).

56 N° 18445
Ech. NEWS. Réponse assurée et rapide. Ecrire à KECH Yuan, 38 rue du Château, 56400 AURY. Tél. 97.24.18.98. Débutants acceptés.

57 N° 18325
Rech. contact ttes régions, rép. assurée 100%. nbx. jeux. Envoyer liste à J.-Philippe SCHWARTZ, 8 rue des Tirailleurs, 57200 SARREGUEMINES. Tél. 87.95.26.02.

59 N° 18370
Ch. jeux sur tous les STE/F 520 et 1040. Réponse assurée. Pierre POLVERINO, 88 rue Houchard, 59200 TOURCOING. Tél. 20.25.49.27.

62 N° 18537
Ch. corresp. ATARI pour éch. ou prêts. Ecrire à DUQUESNOY Jérémy, 48 rue du Bois, 62620 RUITZ.

70 N° 18524
Ech. et vds. jeux. Envoyer liste. Possède news (Gods, Prébistorik, Toky...). Ecrire à ACCURSI Jérôme, VILLEPAROIS, 70000 VESOUL. Tél. 84.75.35.47.

75 N° 18266
Atariste Ch. contacts sérieux : Softs, Util., Démos. Tytgat Jean-Marc 4 rue du Congo 75012 Paris. Tél : 43.43.53.58.

77 N° 18447
Ch. nbr. contacts rapides et sérieux. Débutants acceptés. Bienvenue aux graphistes et news ! N'hésitez pas à me contacter au (16-1).60.26.33.30. Demander Florian.

77 N° 18467
Ch. contact rapide et sérieux sur ST/STF. Tél. 64.80.88.70 à partir de 15 h. SABAROT Christian, 5 résidence des Chataigniers, 77270 VILLEPARISIS.

78 N° 18515
STE ch. contact sérieux et durable pour éch. softs et util. arnaqueur s'abstenir. Envoyer liste à HAMELIN Franck, 18 rue veuve fleuret, 78130 LES MUREAUX ou téléphoner au 30.99.86.94.

92 N° 18457
Ech., ach., vds. jeux sur MEGADRIVE, S-FAMICOM, GAMEBOY, GAMEGEAR et rech. contact sérieux sur ATARI. Contacter Marc PETITIER, 12 rue du Gros chêne, 92370 CHAVILLE. Tél. 47.50.84.73.

93 N° 18273
Ch. Contacts sérieux sur St, dans 93 ou 75. Vds Panza, Final Whistle, Winning Tactics : 250 F ou Ech. Contacter Klaus au 48.30.83.24.

94 N° 18460
Ech., vds. très nombreuses news orig. à très bas prix ! Ecrire à Cédric METIFEUX, 23 rue du Docteur FILLIOUX, 94350 VILLIERS SUR MARNE.

VENTE

00 N° 18369
Vds. ATARI NR + mon. coul. + env. 250 disq. + jeux orig. + boîte range. + prog. de musique prof. : 5 500 F. Demander Christophe au 75.65.17.08 après 18 h.

06 N° 18506
Vds. orig. Cadaver, E-motion... Ach. FAMICOM à bas prix. HERY GWNAEL, 135 route de Bellet, 06200 NICE. Tél. 93.44.37.25.

13 N° 18277
Vds Atari 520 Ste + Jeux + 3 Man. + Util. + Souris + Tapis + Livres : 2800 F. Contacter Sydney ap. 19 h au (16).42.69.03.94.

16 N° 18431
Vds. orig. : Panza, Chuck Rock, Nord et Sud, Tortues Ninja, Métal Masters, Powermonger, Dragons Breath. 150 F l'un, sauf Nord et Sud à 100 F. Tél. 45.69.08.26.

30 N° 18518
Stop affaire ! Vds. supers jeux originaux, par chers, liste contre 1 timbre. Ecrire à MARTINEZ Frédéric, 554 route de Générac, Résidence le Babian, 30900 NIMES.

31 N° 18390
Vds. orig. de 50 à 150 F (Falcon, Test Drive, Klax, RVF, Cherman, E-motion, Lotus Turbo, Super Ski... Tél. 61.56.87.03. NAZABAL François, 32 chemin de PINS, 31600 SAUBENS.

36 N° 18403
Vds. jeux orig. (état neuf) pour STF/STE : Indy Jones arcade 150 F, Lotus Turbo Esprit 170 F, Panza Kick Boxing 200 F. Prix à débattre. Tél. (16).54.22.43.73 de 20 à 21 h.

44 N° 18336
Vds. jeux pour VCS 2600 ATARI (PacMan, Battle Zone...), 50 F l'unité, uniquement sur région nantaise. Contacter Léo CASTEX au 40.94.94.98.

44 N° 18543
Vds. console ATARI + sac pour les jeux et la console + 9 jeux + adaptateur de secteur, le tout 500 F. Tél. 40.72.84.69.

60 N° 18377
Vds. compil. (Road Runner, Métrocross, Indiana Jones, Gauntlet), Ninja Warriors, 100 F chacun. Nebulus, Spidertronic, SAS Combat, 50 F chacun. Le tout 300 F. Tél. (16).44.27.72.40.

62 N° 18409
Urgent ! Vds. ATARI STF + mon. + 20 jeux orig. : 3 600 F. Tél. 21.31.87.52. Vds. jeux orig. à moitié prix : Panza kick Boxing, les Tortues Ninja, European Dreams.

69 N° 18298
Vds. Jeux Originaux pour la modique somme de : 149 F. Contacter Sébastien au (16).78.90.06.83. Appelez vite et nombreux !!

73 N° 18402
Vds. LYNX + alim. + comlynx + 7 jeux (Slim world, Zarlord Mercenary, Zénophobe, Klax... Prix 1 500 F + 100 F pour port. Tél. 79.32.69.26.

75 N° 18280
Vds pour Atari Ecran Mono. + Sélecteur d'écran : 1000 F. Contacter Gilles au 43.35.57.62.

75 N° 18363
Vds. ATARI 520 STE + env. 60 jeux + joy. + souris +péritel (le tout en TBE) 2 700 F. Tél. (16-1) 43.36.53.49 entre 18 et 20 H. Demander Julien.

75 N° 18388
Vds. LYNX + 14 jeux + tous ses accessoires (garantie) : 2 900 F, NES + 2 jeux neufs : 500 F, NEC CG + 3 jeux : 800 F. Ecrire à KIDOUCHIM DANI, 11 allée G. ROUALT, 75020 PARIS. Tél. 43.66.63.89.

75 N° 18536
Vds. 520 STE sous garantie (achat juin 1991) + souris + jeux (Cadaver...) + péritel + joy., le tout en exellent état, 2 700 F. Contacter Julien au 40.54.04.19.

77 N° 18284
Vds 520 Stf + Mon. Coul. + 150 Disks + Livres + Souris + Joy + Housses + Boîtes : 3500 F. tél : 64.66.32.98.

77 N° 18346
URGENT ! Vds. ATARI 520 STE en TBE + souris + joy. + bte de rangt. + 80 jeux (Speedball 2, Beast, Lotus...) + démo (Turrican 2) + éducatifs : 3 700 F. Tél. 60.20.44.70.

77 N° 18361
Vds. 1040 STF + souris + mon. coul. + imp. Star NL10 + nbr. jeux + doc. + livres (le tout en TBE) : 7 000 F. Tél. 60.05.83.79. GUILLOUX Ph., Ecole des Lions, 77183 CROISSY BG.

78 N° 18367
Vds. ATARI 1040 STF + mon. coul. SC1425 + nbr. jeux + Freeboot + ST-Replay 4 + BAT + rallonges pour joy... Le tout 5 400 F (à débattre). Tél. 39.46.06.63 (Laurent).

84 N° 18373
Vds. West Phaser (neuf) 230 F, multiface (neuve) 400 F valeur 700 F, log. de téléchargement, très nombreux jeux... Prix à débattre. Tél. 90.72.22.76.

91 N° 18378
Vds. jeux orig. avec doc. et emballage : Opération Stealth, Ivanboé, Loom, F29, Indy av. etc. (évent. liste). Entre 100 et 150 F. Hervé au 60.82.38.92. URGENT !

91 N° 18425
Vds. jeux orig. de 100 à 150 F (Panza, X-out, Lemmings, Raimbow Island, Chesse). Contacter Clément après 18 h. Tél. 69.05.57.44.

91 N° 18502
Vds. ATARI 520 STF + 50 disq. + jeux + souris + péritel + tapis souris + 25 revues + rallonge joy. 1 800 F. Tél. 69.42.51.14.

92 N° 18349
Vds. ATARI 1040 STF moniteur couleur, BCP de jeux, joy., souris, boîte de rangement, 20 disq., Basic GFA, livres... TBE, 4 500 F à débattre. Tél. 46.60.46.64.

92 N° 18442
Vds. Megafile 44 (disque dur amovible 44Mo) 5500F. Contacter Daniel au 47.09.36.50.

92 N° 18503
Vds. jeux STF/STE, speedball 2, Lotus esprit, Xenon 2... Renseignements chez Camille au 47.90.10.68. Ach. Guntlet 2 pas cher.

93 N° 18268
Vds 520 Ste + Housse + 2 Joy. + Jeux (Lemmings, Bat, Powermonger, Maupiti, Lotus) : 3200 F. Contacter Pierre au 43.63.43.78.

95 N° 18508
Vds. Atari 520 STDF gonflé à 1 Mo + 2 joy. + nbr. jeux (Z-out, Turrican, F29...) + boîte + disq. vierges + moniteur coul. : 4 350 F. Ecrire à Sébastien MAJJEI, 2 bis place Danton, 95600 EAUBONNE.

Joystick et **Consoles News** sont des publications mensuelles éditées par le Groupe SIPRESS, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris. Tel: (1) 40 35 48 44. Fax: (1) 40 35 16 47.
Principaux associés : Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN.

Directeur de la publication
Marc Andersen
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour
Rédacteur en chef adjoint
Michel Desangles
Co-Rédacteur en chef adjoint
Dany Boolauck
Sous-Co-Rédacteur en chef adjoint-Vacancier
Henri Legoy
Conception artistique
Jean-Jacques Dupuis
Conception Couverture
Nuit de Chine
Coordination technique
Claude Lucas

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Michel Desangles
NEWS
Toute l'équipe, et surtout Dany
JEUX CRACK
Danboss, Danbiss
TESTS
AHL, Seb, Moulinex, Dany Boolauck, Rastafoo, Patrice Varet, Jean-F. Morisse, Mister M.
DOSSIER Switchblade II
Seb

Consoles News

AHL & Destroy ou Destroy & AHL (ou l'inverse)

Correspondants permanents à l'etranger
Derek Dela Fuente (G.B.)
Kenneth Young (USA)
Alexander Loeber (Japon)

Mise en page
Pixel Press Studio
Secrétariat
Francis MANFREDINI
Chefs de Publicité
Marc Andersen, Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Huguette Uzan

Directeur des ventes
Promevente-Michel Yatca
(1) 45 23 25 60. Terminal EB6
Modifications de service et reassort
N° vert: (1) 05 19 84 57

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Sysanim
David Weil

Photogravure
RPM, PPO, INTEGRAAL, PSD
Imprimé en France
Distribution
Transports Presse

Illustration de couverture
Blues Brothers • Baby Joe • Leisure Suit Larry V.


HUN
ENTRAÎNÉ
L'agent spécial d'intervention Hunter est seul. Il ne
raids en territoire ennemi et y occasionner le
Evoluant dans un fascinant univers en trois dimens
se déplacer rapide
La rapidité, la volonté et le courage sont
You have destroyed a rocket launcher for 30 credits!
You have entered a hangar
You have boarded a helicopter
WARNING - You are low on fuel
MISSION
394-KST-9S
CODENAME
H·U·N·T·E·R
ACTI


TERMINATOR 2
JUDGMENT DAY
TM
ocean
OCEAN SOFTWARE LIMITED
6 CENTRAL STREET · MANCHESTER · M2 5NS
TEL: 061 832 6633
FAX: 061 834 0650
ljn LTD.
LJN® is a registered trademark of LJN Ltd.
© 1991 LJN. All rights reserved.
© 1991 Carolco International N.V. All Rights Reserved
T2
CBM AMIGA
ATARI ST
SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE